电子游戏软件

Game Software

《真说侍魂 · 武士烈传》奥义风云录

天野喜孝特别专访

格兰蒂亚（SS）

全日本职业摔跤（SS）

汪达尔之心（SS）

前线任务 2（PS）

双界仪（PS）

阿兰多拉（PS）



1997

GAME 风景线

11





SS	厂商：SUCCESS 类型：STG 媒体：CD-ROM

棉花小魔女2 ~魔法夜梦~



第一关
棉花帽子之丘

下面让大家来看看第1关的情景吧，过过眼瘾的同时一起流着鼻涕等着它的来临吧（天冷了吗？！）！

作为首关，敌方角色当然不是很强的了，但魔头的速度都是很快的，注意别被它们突袭了哦！许多飞行的具有还魂神力的幽灵会不时向你冲来，要留心飞行的轨迹。此关最重要的就是进行“指令射击”和“连爆”等技术的练习，多训练以便对付后来的强敌！





中头目：一一龙

作为中头目的“一一龙”其实是“幼犬龙”（？），它会吐出许多炎系“幼犬龙”对你进行攻击。

用指令射击将之一网打尽吧！

总头目：岩石怪

这是一只由大岩石块合体而成的怪物，双手拿着斧柄不停向你攻击。

耐心观察它的弱点，保证一会儿你就会看出来。

饮茶时间



魔法小巫女再度活跃起来啦，哈哈哈哈！

还记得许久前超任上那款又搞笑又刺激的STG作品《棉花小魔女》吗？这次将要在SS上登场的由SUCCESS公司制作的STG作品是该部作品的续作，不仅延袭了上代的搞笑「观念」，更将之夸张化了！

在庞布京王国居住的以修炼魔法为业的2名小巫女再次对付与前代同样的魔物们（当然还有新怪物了），为了保护国宝不被敌人夺去，再次展开青空冒险之旅，为将敌人消灭干净，两人携手共进，开始除魔「工作」……





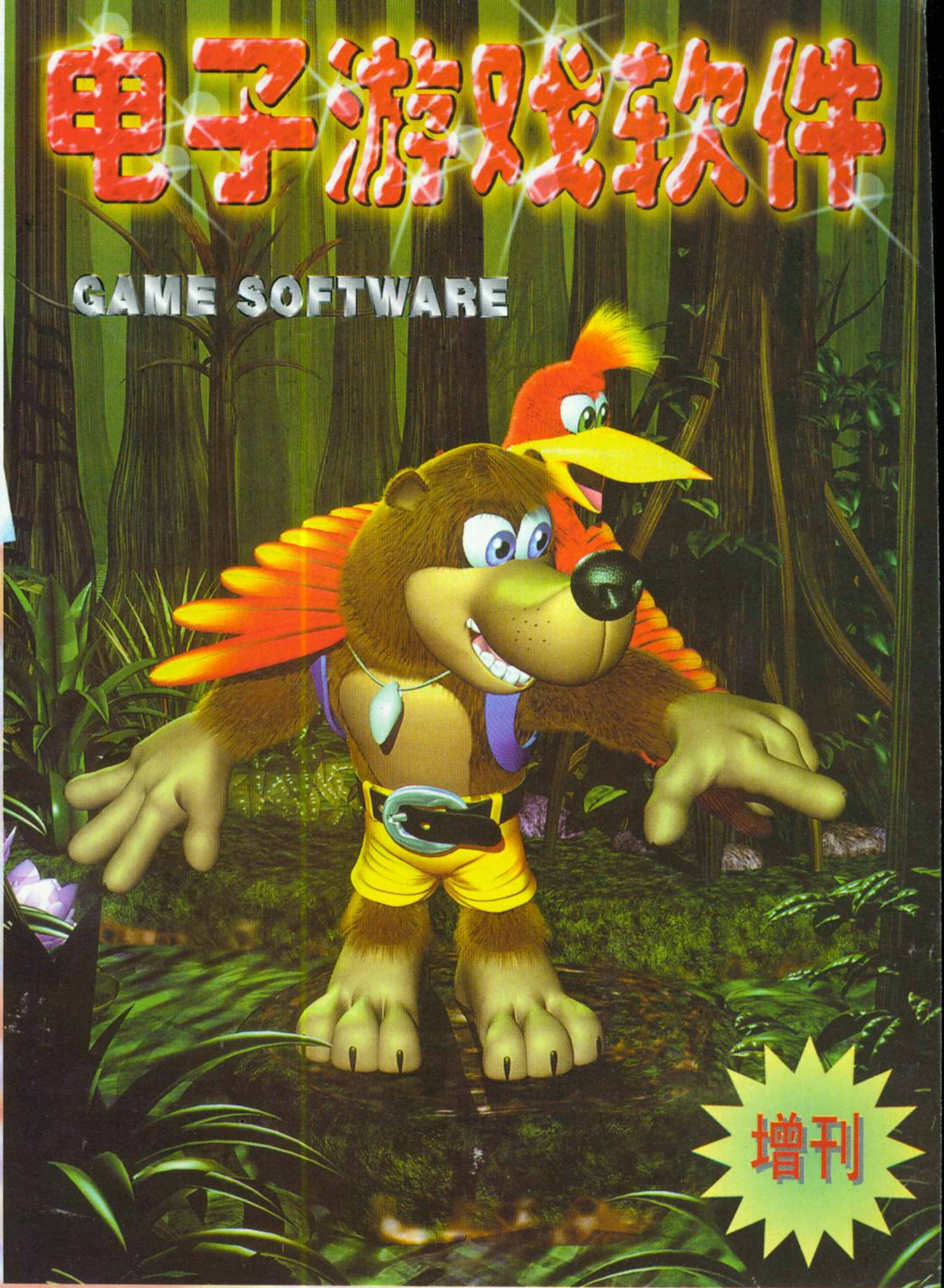












电子游戏软件制作

信心的保证！

“增刊”第一个特点是绝对超值。仅彩页就108页，而且全书无一页广告，定价只有23元，称得上实打实，硬碰硬。让利给读者。第二个特点是选材独特，别具一格。既有玩具总动员之制霸江湖、世嘉秘宝鉴定团、最受欢迎的几十位游戏龙凤人物，这样妙趣横生的栏目，又有NEO·GEO人物变迁、侍魂研究、动作游戏研究，A·RPG研究这样苦心造诣的力作，“增刊”是区别于目前国内已出版的所有游戏类图书的一本怪书、奇书。

1997年11月全国发行

全书无广告！！

货真价实页页精彩

火烫出炉

通体是金

豪华限定特典 不缺货才是怪事！

108面彩页全部进口铜版纸印刷，封面250克超重铜版纸复膜，令人酷呆。

定价：23元

怪书、奇书你绝对见不到。这是国内第一本，我们也坚信不会有第二本。这样内容、这个价格，谁也办不到。

势必抢手 势必轰动 势必感动 势必珍爱 势必热销 势必收藏 势必缺书 势必势必

霸王的荣光再度重现次世代，ACTION!!



机　种：	SS、PS
厂　商：	CAPCOM
类　型：	FTG
媒　体：	CD-ROM 2 枚组
发售日：	9月18日/10月23日
内　容：	《超级街霸II》
	《超级街霸II X》
	《街霸 ZERO 2'DASH》

集结3部《街霸》作品
再掀格斗世界惊涛骇浪、腥风血雨！

作为对战格斗的先驱《街头霸王》诞生距今已约有十年了，无数新生的系统和不断推出的续作令它如不死的凤凰（我？）一直翱翔在业界的天空，此次CAPCOM集合3款人气度最高的作品统一出击，欲稳固和捍卫SF系列不败的地位，街霸FANS们快快行动，重温往日的兴奋吧！

--SHADOW PHOENIX



英雄们再度荟集一堂，战士们又一次燃点熊熊战火！



丝毫无损，完全移植的《SSF II X》







→隆在本作中出名的连续技：跳跃重腿＋中腿＋真空波动拳。

忠实移植业务用《SSF II X》，记得早先次世代刚刚成军时，3DO曾经推出过此款作品，并成为3DO日后台柱之一。超杀、蹲防不能的中段技，受身等概念的加入，令它成为《SF II》系列中一致公认的最高杰作。的确啊，它是一部不可多得的超级《街霸》作品。



↑本作中有时可以一发逆转局势的SUPER COMBO技，很灿烂吧！





←从画面外冲杀而入，先将VEGA打倒在地。

→在当时可以说豪鬼出现的条件还蛮复杂呢！







←赌城之中，春丽、本田怒目而视，春丽前走几步，暗中已经蓄出「千裂脚」……

霸王于街头再露峥嵘、再度武装！！！

追加新技，新模式的《街霸 ZERO 2》

作为《街霸》系列在家用机上的最新作品，它为SF系列所作出的贡献自然功不可没。此次经过改良的《ZERO 2》DASH版追加了不少新要素，令得玩家对之更感兴趣。

去同真豪鬼对战的真豪鬼模式

在《ZERO 2》中一度曾很难调校出来的真豪鬼相信大家都见识过了吧，这次新加入的"真豪鬼"模式，无需任何条件，即可领略真豪鬼的"灭杀"风采（其实《ZERO》中选出他后再存盘也就可以直接选用了）！



最强中的最强，豪鬼的真正面目。

威力超强的天魔豪斩空，罗兰多受死吧！



角色数款新技诞生

颇受注目的新技加入，实际上只有樱和凯两位角色，招式参照业务用机《zero 2 ALPHA》中加入的技法，其他人的必杀技出法也有所改变。

↓超杀槽满了之后凯的新款必杀技。



↓好象是名为"樱花降"的新招啊！





←黑暗之中，凯的连续技炸裂！……



→着地后仍向前「滑行」的可爱姿势。



↑看，凯版瞬狱杀。

拥有《SF II》中的特别角色

前作《ZERO 2》中只有春丽，桑基尔夫和瑜珈三人可以调按出《SF II》时代的原版人物。本作中则不仅有此三人，更另入隆、肯、沙卡特、维加四人、另外还有8种颜色可以选择。



桑吉尔夫VS瑜珈（可是原版的啊！）



注意原版人物的必杀技及特殊技的输入方法有异啊。



让人怀疑是在玩《SF II》吧，死对头VEGA和春丽。

OC新出法，蓝天再现！！

OC（原创必杀技）的出法与前作有异，同时按住重拳重腿即可出招，不象以前要三个键同时按才能"发动"，快去练习OC吧，让敌手再见蓝天！





→灵活运用OC去消灭敌人，用好了可与超杀比美哦。



↑OC的伤害度经过调整补证后更加威风凛凛了。

声音的魅力

以制作格斗游戏享誉业界的SNK公司麾下配音人员也是十分优秀的，这位生驹小姐就是以配《侍魂》中娜可露露及夏洛特而闻名的声优，对SNK很熟悉的朋友想必不会不知道她的名字吧！

生驹治美小姐为人很豪爽，天生乐观开朗的性格，对许多体育运动均十分拿手，且对电脑也是颇有一番研究的。以SNK较新作品《真说侍魂·武士烈传》为例，其中娜可露露的配音，主要要強调一种纯真的美，相对娜可露露的年龄较小，所以配音有些棘手，难度较大；而那位法国女侠夏洛特则要突出一种典雅高贵的美，生驹小姐为此还特地去图书馆翻阅了许多关于法国风俗文化的书籍，怎么样，够敬业吧！

配音对于游戏中人物性格特色的刻画有着功不可没的效果，突出角色特有的观念确实不可缺少。试想娜可露露与夏洛特的声音互换一下，前者不再是那种天真纯洁的小女孩稚嫩的声音，换之是一种颇具成熟风韵的女子感性的声线，后者则变成了有些娇滴滴的话语，对于突出人物特点自然失败，玩起游戏来当然也很别扭，不舒服了，对吗？



生驹治美

出生地：日本大阪　**生日：**2月5日

血型：A型　**兴趣：**戏剧、电脑、滑雪、雪橇、网球、跳水、爵士舞

出演作品：<游戏>娜可露露、夏洛特（《侍魂》系列）、罗将神水姬（《真侍魂》）、坂崎百合（《龙虎之拳》）、京（《龙虎之拳》&《格斗之王》系列）、玛丽（《饿狼传说》系列、《'97格斗之王》）、辛古莉（《龙虎之拳外传》）<卡通>风花（孩子的玩具）

纵横游戏界的配音人员

SNK声优主力之一

生驹治美小姐



《真说侍魂武士烈传》剧本CD



《真说侍魂武士烈传》声音CD

我的声音是千变万化的啊！



→↓生驹小姐正在用专业蓝色PS机（供开发人员使用）试玩《武士烈传》，感觉应该不错吧！看她那种专心致志的样子，还不时露出会心的微笑。


SUPER REMEMORY CONSOLE & CARD
(SRCC & SRC)
精品出击
功能说明：
1 魔术机必须配合魔术卡完成备份的功能
2 可随时抄录游戏节目
3 玩者可依自己钟爱之节目卡做备份
4避免由于节目卡品质不良或玩者使用不当而造成的损失
5 魔术卡可以反复使用，如同电脑软盘一样
6魔术机可自动完成抄录的全过程（30秒…7分钟），并可检测节目卡之容量
魔术卡有以下规格供玩友购买时参考：
1 8BIT CARD：IM,2M,4M（带记忆电池）
2 16BIT CARD：4M,8M,12M,16M,24M,32M,.
其中16M,32M 带记忆电池。
魔术机/魔术卡
SUPER REMEMORY CONSOLE
(SRCC)
ITEM NO: PF-2000
PACKING: 10SETS / CTN
/ 13.5KGS
/ 14.5KGS
/ 3CUFT
SUPER REMEMORY CARD: 16 BIT
*AVAILABLE FOR:
4M, 8M, 12M, 16M, 24M,
32M,16(M), 32(M)
SUPER REMEMORY CARD: 8 BIT
*AVAILABLE FOR: 1M, 2M, 4M, 4M(B)
经销联系：深圳市宇清贸易有限公司
电话：0755-3339702 手提电话：1392960874,0755-9197399,9180627
传真：0755-3339702 传呼：0755-2233000 呼 8364
联系人：惠永强　　李新省
地址：深圳市福华一横路 15 号
诚证各地代理商经销商
特别声明：本产品仅供个人合法备份之用，请尊重原著作者之权益。



拥有两种剑质的17名武士堂堂登场，一决胜负！

剑质的性能差异

本作中共有17名人物登场（不包括隐藏人物壬无月斩红郎），从上代《斩红郎无双剑》起导入的剑质选择继续延袭下来，“修罗”剑质一般适宜于空中战，罗刹一般适于地面战，且对应必杀技的出法也不同。根据你的喜好去选择吧！







三段水平选择

相对于剑质的对极选择，人物的三段水平选择对于角色能力的差异也起很大的作用。看看自己的功力如何，然后选择相应的水平战斗吧。

剑圣	速度很快，怒槽总处于全满状态，但无法进行防御。
剑豪	与数代普通人物使用方法相同，大怒时的攻击力有所提高。
剑客	拥有五次自动防御，A、B、C、D四键齐按即可使出武器击飞必杀技。

仗剑众武士 魂聚第四代

人气武器格斗名作来袭！！

サムライスピリッツ 天草降臨

机种：SS　厂商：SNK　类型：FTG　媒体：CD-ROM
对应扩张RAM卡　发售日：10月2日

去年底SNK的武器格斗天王《侍魂》的第四集面市即得到广大玩家的如潮好评，现今土星版终于推出，对应扩张RAM卡的它定会让你再度感觉《侍魂》的无穷魅力。

武

本作是《侍魂》最新作（除《3D侍魂》外）的次世代移植版，作为格斗游戏中独树一帜的武器格斗，它独特的紧张感、爽快感都是其颇受欢迎的原因之一，追加的系统日趋完善，不断进步，令得本系列日见人心。



新加入



苍月 SOGETSU

很受人们欢迎，招式诡异而狠毒的水系忍者，风间兄弟中的哥哥，此次追随弟弟火月前往魔城……



火月 KAZUKI

性格刚烈的风间兄弟中的弟弟，得知妹妹出现不详变化及原因是魔城发出的邪恶波动后迅速向魔城挺进……

迫力非常的OPENING画面



“盛开”在《天草降临》中的系统之“花”



本作中避开对手攻击的「闪避」动作及「兜后」，在接近战中十分实用，掌握得当即使遇上高手也不致于疲于奔命了。



此中段技是使用轻跳后再加上攻击，可击破敌人下段防御。



指令相同，均为↓←→D，可在对手攻击时，出招格开武器，使之露出破绽。



两者上图为向前推，下图为向后扯，指令为近身→+C和近身←+C（C为重拳）。



在对手倒地时迅速输入↓或↑+斩，即可给予对手追击。



练习模式始动，让玩家在此特训，迎接挑战！

本作中共有4项菜单可供选择，分别是故事模式，VS模式，练习模式及OPTION。

“练习模式”中你面对毫无抵抗的电脑，尽情出招吧，对于初级玩家可在此加紧必杀技的练习，而上级选手则可在此进行复杂连续技的特训啊。你是否能象在《街霸ZERO 2》中的“练习模式”中那样打出99连击呢！



选定角色后即可进入这练习的场所了。



画面左侧是玩家输入的指令表示，别胡乱搓招啊！



对手的状态你可尽情设定，可永远不死的啊！



练习中还可随时调出必杀技指令观看。

怒槽全满 14连斩

特殊攻击的一种，按照特定的按键顺序向对手进行14回连续攻击的招式，很华丽的哦。



一般敌手中了14连斩后怒槽即可积满，唉，这就是代价吗？

怒气爆发

一发逆转的狙击

与普通的大怒不同，ABC三键同时按即可令你怒气爆发，进而使出特殊技巧去斩杀对方。



连斩

向对手方向突进，怒涛般的连续斩杀，与14连斩不同，不过破坏力依然很强。



一闪

向对手方向突进，一击必杀的招式，令敌手一条血槽顿失无疑，不过打不中的话会很惨的。





大墙画廊彩版VOL．10

天蝎之月



看过题目，不知又会有多少朋友抬起头来，眨眨天真的大眼睛想想这古怪的题目究竟是什么意思？（先向本人一友YANG琳声明这衣可不是什么歌名啦，哈哈，看你拿我怎么着？！）

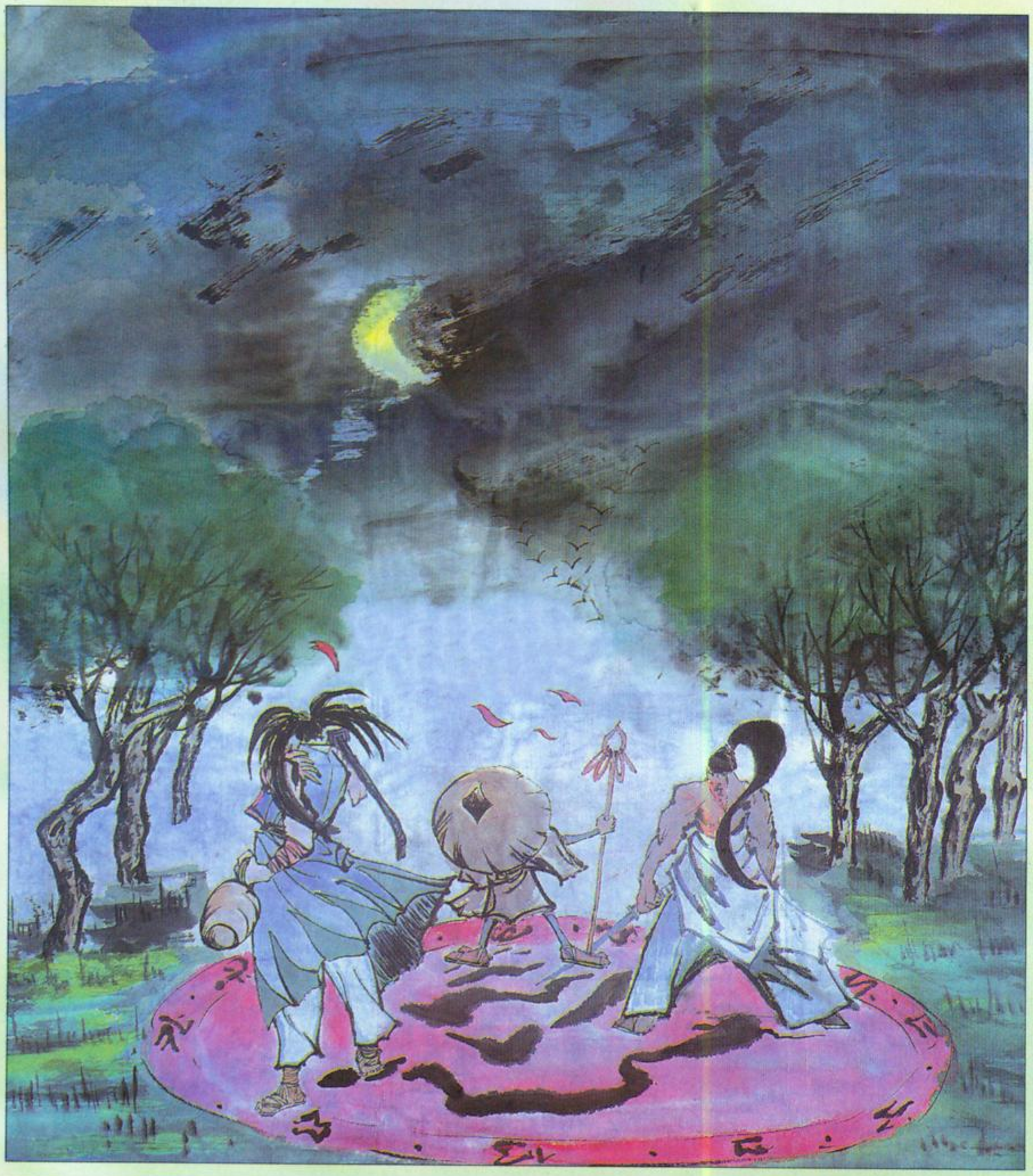
来，让我为大家掀开这神秘的面纱、亘古的谜团吧！

本月上旬中的一天是某PHOENIX的BIRTHDAY，十分有趣的是新召人马中的两位都同属天蝎座。哼，我们要让天蝎座的光芒永耀编辑部（自称牡牛座的风马在旁又喊“打住吧”三字了！）

秋风带着微寒的气息已开始了它“扫落叶”的年度工作，再过不了多久1997年又过去了，不知道自第2期的《阳光灿烂的日子》到此刻的《天蝎之月》，它是否带给了你欢欣的时刻，是否已悄然成为你的好友良朋，是否让你对本廊主的景仰尤如……（我真是愈发夸张了）

《无题》不详

因看信编辑不慎将信封丢失，所以无法获取你的丝毫讯息，速与本廊主联系。师徒三人遥望月黑风高的苍穹中南飞的大雁是在感叹命运的蹉跎还是又在下除魔的决心呢？



12月号请两位好友画上两幅整版作品来鼓舞万千本廊中知己的勇气和信心，让他（她）俩作一下本廊的97年末“色廊”先锋。希望数月后天下“诸侯”逐鹿本廊，为国内漫画业献上一份赤子之力，不再让那股东洋势力充斥本廊……另外鉴于目前画廊格局已定、无甚创新，请天下热血志士思索妙计献于本廊，以使咱们的画廊成为“不败之谜”。

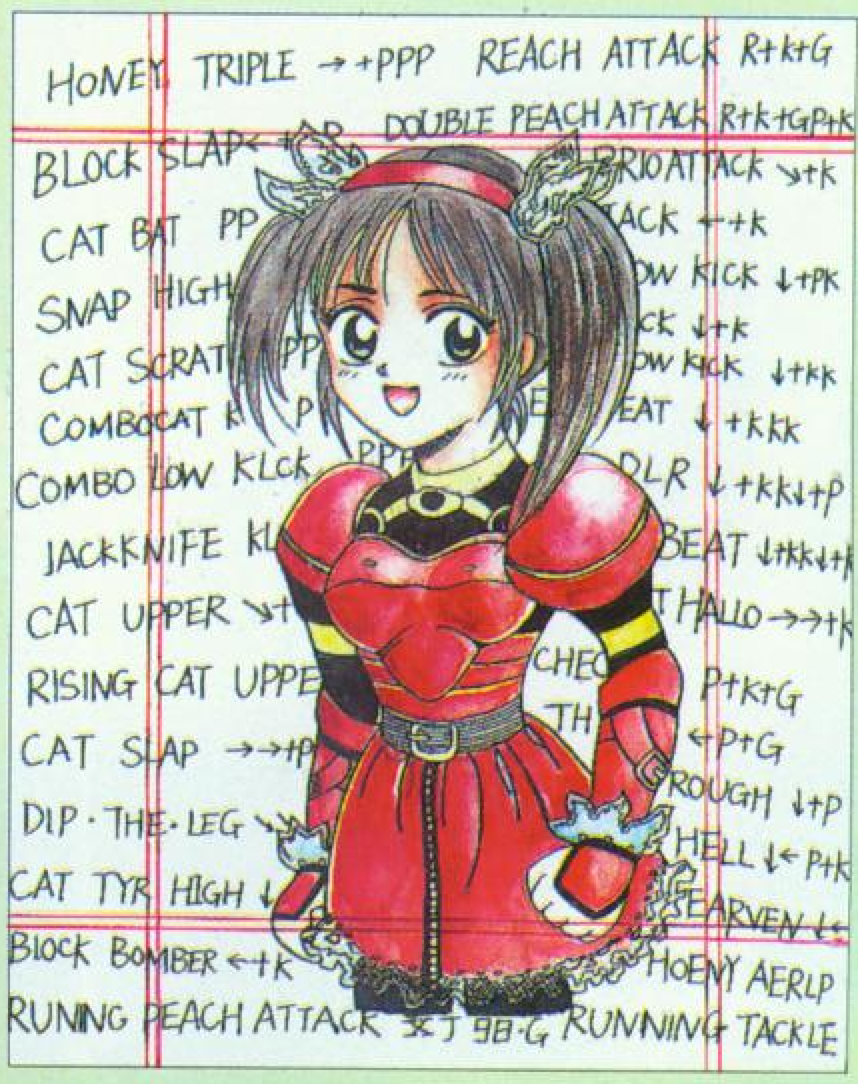
HAPPY BIRTHDAY TO S．P吧！

一廊主　SHADOW PHOENIX

（题图／郑州　朱卫强）

《格斗之蛇一哈妮》安徽宿松　　徐剑

小学生版HONEY也很威风吗？背后的招式难道在她那么幼年时就学会了，真不简单！不愧是一条会格斗的毒蛇。





《舞》昆明　GHOST PHOENIX

哼，敢与我争名份，胆子不小吗（开玩笑）？狂死郎与背后的屏风颇有一些浮世绘的味道，告诉你我很喜欢葛饰北斋的一幅作品，猜猜是什么名吧！



《娜可露露》江苏徐州　飘雪漫画社

社内寄来的作品好象这幅的感觉还不错，画中人的感觉总有些藏马的味道，是她的那双大眼睛还是身后的植物呢？继续加油，继续飘雪吧！



《刃之轮舞—冰月祭》辽宁抚顺　六芒星

虽然颜色够「清纯」，线条够「简单」，形象够「前卫」，但这种飘逸流畅的笔法及毫不哗众取宠的画面让人看后很舒服。

《桔右京·红雨》贵州　苏晓蕾

唉，不要再以少女漫画的形式画了，我受不了了……不过这俊俏的面孔让小天天都误以为是个小女孩了，毛笔白描的功夫还是蛮不错的。





《鬼之红郎》辽宁朝阳市　DEO

首先十分抱歉地告诉你在六月之前未能刊出，无法让你纪念与朋友间的友谊。你的这只「斩红狼」画得够狠够阴够狂，但似乎年轻了些。



《阴盛阳衰—龙珠版》湖北荆门　薛莲

你是女孩吗？很有气势吗，活象某黑社会组织的女性首领角色，嘻嘻，与我打吧（抱歉地告诉你，我是不死的啊！）你的模样似曾相识，却又忘了究竟是什么？

FF系列
特别快报

一位艺术家的独家报导

《FF》系列的形象设计者

天野喜孝先生

插图大师



《太空战士》系列的特别专访。为您介绍以独自幻想感插图支撑起《太空战士》世界观的天野喜孝先生！下文将谈到他对绘画的种种看法，以及完成《太空战士》约稿的独特方式。如果您认真阅读，将不难发现天野喜孝作为一个画家对作品的高品质要求，以及真实的人生写照……

并不仅仅是人物插图而已，我希望把它当作一种绘图，可以流传很久很久的绘画……我想画的就是这样的作品。



展示幻想美学的插图大师——天野喜孝

如果你对《太空战士》并不陌生，那你一定或多或少听说过天野喜孝这个带有几分传奇色彩的名字。作为《FF》系列的形象设计者，他以独有的幻想感插图构筑了《太空战士》的世界观。可以说正是他与坂口博信、植松伸夫的默契合作造就了长盛不衰的《FF》系列，乃至史克威尔今天的辉煌业绩。

在史克威尔看来，天野先生是非常理想的合作伙伴。在他的作品中蕴含着丰富的想象力，这一点是不容置疑的。的确，天野喜孝对于《太空战士》的插图约稿是以自已独特的方式进行着！

首先，天野喜孝决不从已有资料中寻找创作的原始形象，而是依据设定的文字开始构思的。正如他所说，越是无规则的、无理性的，也就越能激发自己的创作欲望，产生风格独具的艺术作品。

天野喜孝的创作融入了自己对人生与艺术的独特理解。他追求着一种无拘无束，尤如天马行空的感觉。或许正是由于这个原因才使他以极大限度发挥了自己的想象，并且使观者也能迸发出同样的感受，形成一种对幻想美学的艺术共鸣。为了便于保留这种独到的画面风格，天野喜孝非常喜欢在设计中采用速写形式。你可以从旁边的图片中发现，他的确把犀利的细条和装饰性的色彩进行了巧妙地组合。天野喜孝认为这样的形式才是随心所欲、自由不羁，更具绘画的快感。

可是，天野喜孝高自由度的绘画形式也产生了一些与原稿要求有所出入的作品，这样有时也要遭到坂口博信的抱怨。但天野喜孝仍相信自己的创作道路，毕竟退稿的时候还是少数。

当然，游戏中的形象还是与天野喜孝的设计略有差别。但是，天野先生以他那高品质的要求不断



进取，使游戏形象与创作原型微妙地融为一体。他希望这种设计工作并非仅仅是插图的性质，他要求自己的作品能够成为一种可以留传很久很久的“绘画”。在他看来，如果一个职业画家看不到这一点，那将是一件很糟糕的事！

作为世界级插图大师的天野喜孝，当然不只拘限于为史克威尔做角色的造形设定，其实他的绝大部分精力都放在自由绘画上，并出版过多册个人画集。类似科幻迷都非常熟悉的《奥秘》。

天野喜孝的精神确实是值得称道的，在他那一幅幅梦幻般的作品中，闪现着一个个生动的形象，他们在天野喜孝的梦幻世界里自由地生活着。在这个多彩的梦幻世界中映射出了天野先生对现实世界的真知真爱……天野喜孝的梦想将会在我们的身旁目侧演义着！我们相信，他有责任也有能力实现自己的理想！



具有神秘色彩的女性角色，魅力十足吧！

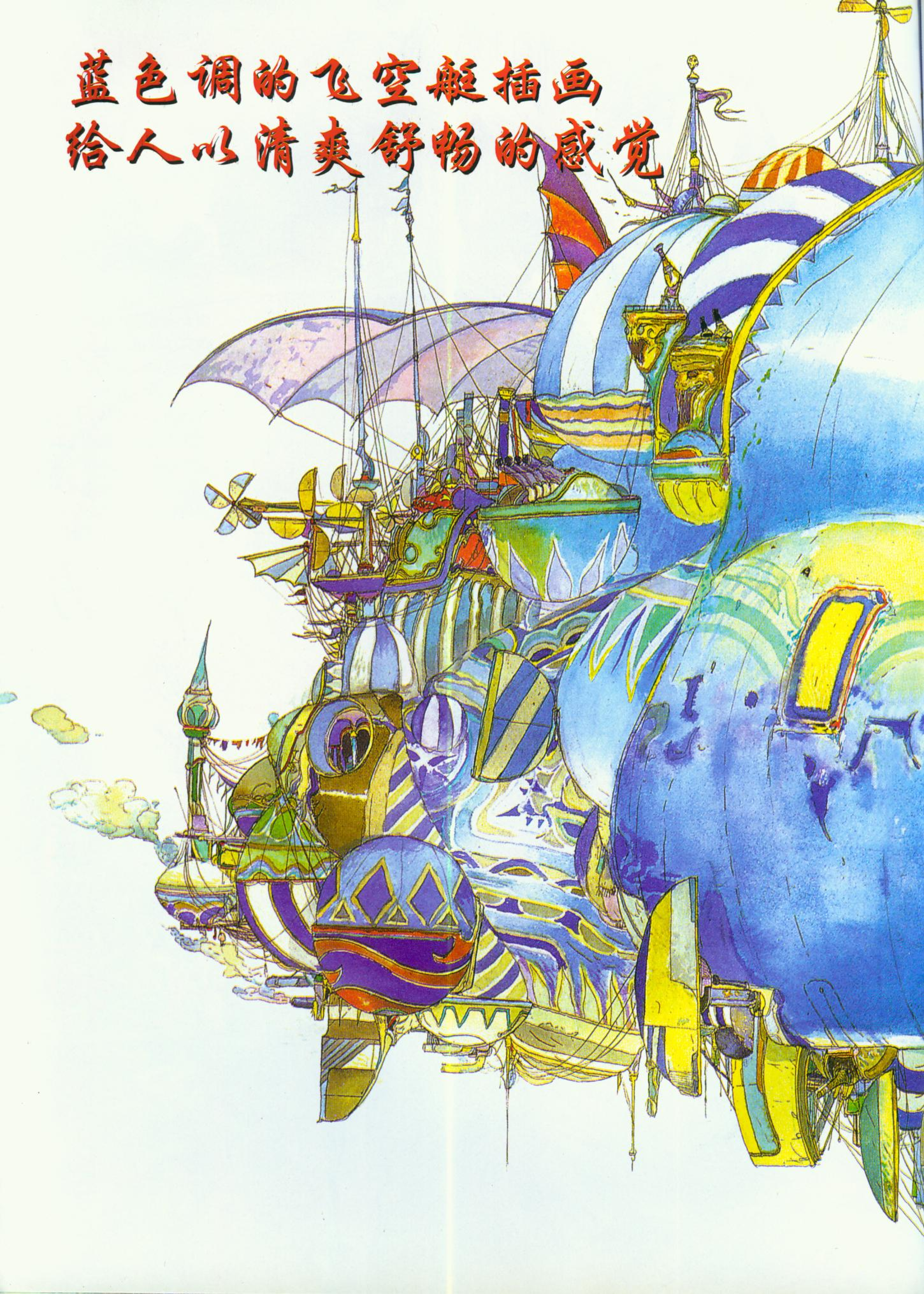


天野喜孝●个人档案

1952年3月26日，静冈市生。原本从事与动画有关的设计工作，25岁左右转成职业画家，曾出版过多册个人画集，84年的《魔天》与89年的《飞天》后，最新作品为《月之王》。


粗壮有力的男性魔神角色
妖气弥漫

蓝色调的飞空艇插画
给人以清爽舒畅的感觉





饿狼风云录之 雅典娜

SNK 元祖战士之超能力一族
BOF 乐队主唱莺喉出动！

雅典娜，去吧！

●雅典娜的代表技



凤凰箭

从空中发出回转袭向对手的突进技。



精神力球

熟练掌握的精神力飞行道具。



精神力反射波

击返飞行道具或超必杀的招式。



划空光剑

对空技，可做连续技用。



闪光水晶波

向四面攻击的超杀，途中可中止。



心灵传送术

分身高速移动技，残像也有判定哦。



水晶超射

「闪光水晶波」的追加技，集合能力一并飞出。

●姿势



失败

哇，伤心得哭了！



胜利

很熟悉的胜利姿势，好高兴哦！

麻宫雅典娜



格斗门派：超能力十中国拳法
出生日：3 月 14 日
年龄：18 岁
出生地：日本
血型：B 型
身高：163CM
体重：49Kg

趣味：占星术
好食之物：草莓豆馅年糕
擅长运动：长曲棍球
关心之物：彼得兔的茶具
厌恶之物：棒球击球员
登场作品：《格斗之王》系列

BAND OF FIGHTER 之灵魂人物

●衣装的历史



KOF'95（2P）

1P 红色、2P 青色，全作共通。



KOF'94（1P 开始）

冬装是也，2P 为茶色。



KOF'94（1P）

这是她一超能力战士复活之姿。



KOF'96（2P 开始）

绿红花格裙，很可爱嘛！



KOF'96（1P 开始）

纯洁的女子高中生模样。



KOF'96（1P）

穿起短裙来了！



KOF'95（2P 开始）

淡色夏装，很清爽哦！

97·11期目录



本刊编委会委员名单

主　任：吴文虎　　清华大学教授
副主任：钱海光　　中国软件协会电子游戏机分会秘书长
委　员：陈树楷　　中国计算机学会秘书长
潘懋德　　国家教委中小学计算机教育研究中心副主任
迟　计　　国家科委社会发展科技司科普处处长
陈　纲　　国家教委基础教育司学校活动处处长
叶宗林　　《电子游戏软件》杂志社主编
刘文雨　　《电子游戏软件》杂志社副社长

本刊文章未经允许，不得以任何方式进行转载或抄袭，违者必究。

月刊/每月14日出版
主办单位：中国科协工程学会联合会
社长：文若　　主编：叶宗林
编辑出版：《电子游戏软件》杂志社
地址：北京6129信箱
邮编：100061
电话：(010)67152757
彩页美编：王跃
印刷：北京新华印刷厂、北京新华彩印厂
彩色制版：北京中博设计制版有限公司
订阅：全国各地邮局
刊号：CN11－3505/TP　ISSN 1006－5032
邮发代号：82－648
广告经营许可证：京西工商广字0055号
定价：6.40元

电子游戏软件

论尽江湖

游戏新闻眼……3

次世代天空

前线任务2(PS)……15
双界仪(PS)……9
阿兰多拉(PS)……11
格兰蒂亚(SS)……38
全日本职业摔跤(SS)……42
J联盟职业球会的创造2(SS)……44
汪达尔之心(SS)……46

天堂任鸟飞

国产游戏万花筒：
楚汉争霸(FC)……20
赛尔达传说(GB)……18

科普园地

游戏制作入门(十九)……36
游戏设计讲座(二)……34

格斗天书

格斗游戏的操作指法……30
乱舞势力之《'97格斗之王》设定原画集合篇……31

秘技天地

秘技偏方……28

闯关族的家

闯关族的家……58
大墙画廊……60

游戏点评

GAME BAR……62

目　录

彩版目录

封　二：　棉花小魔女2～魔法夜梦～(SS)

插2、3：　霸王街头005—街头霸王 COLLECTION

插　4：　纵横游戏界的配音人员—生驹治美

插6、7：　《侍魂·天草降临》(SS)

插8、9：　大墙画廊彩版 VOL.10—天蝎之月

插10－15：天野喜孝特别访谈

插　16：　饿狼风云录之雅典娜

插17—28《真说侍魂·武士烈传》奥义风云录

插29、30：《恶魔召唤师·灵魂租借者》(SS)

插31、32：《阿尔卡那风暴》(SS)

公告一：学习工作再忙，莫忘订阅杂志

98年期刊征订工作已正式开始，需订阅杂志的读者请马上到全国各地邮局订阅，本刊邮发代号82—648，98年《电子游戏软件》杂志仍为月刊，每期定价6.40元。一次可订阅三个月、半年或全年。

也可向杂志社直接订阅，邮费免取，快捷方便。

本刊邮发代号82—648

公告二：杂志社新信箱公布：

地址：北京6129信箱

邮编：100061　　电话：(010)67152757

原西草厂地址及天坛东里信址保留至11月底

邮购信息

★96下半年合订本　·每本29元

★97秘技宝典　·每本19元

★世嘉专辑　·每本25.80元

★97增刊(详见插一及第59页广告)　·每本24.00元

(以上价格均含挂号费1元)

★97年第3、4、5、10、11期《电子游戏软件》杂志有货，其余各期均已售完。每本6.40元(邮费免取)。

致款：《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《97上半年合订本》及《'96格斗天书》(原版及修订版)均已售完，请勿汇款。

公告三：

《97增刊》11月15日全国同时发行

108面彩页，80面黑白，全书无广告，空前超值。内容奇、怪、新，定价23元。



网络技术革新 上海跨入信息高速公路新时代

NETWORK

本刊上海专讯（记者：KEN） 以往 MODEM 用户在网络上苦苦等待日子已将成为历史，一个全新的综合业务数字网络(ISDN)已开始在国内试运作。

据悉，为加快与国际信息高速公路接轨，邮电部正积极发展国内各地，尤其是上海、北京等地的 ISDN 业务。

目前 ISDN 网络已在上海等地区试运行。由于该网络具有速度高、价格低及多终端配置等优点，故颇受用户的欢迎，一些网络游戏的玩家和股票交易所也已开始采用该系统。

同 MODEM 相比，ISDN 的传送速度高达 128 K/秒，是目前最高速度 MODEM 的 4 倍左右，发送一份未经压缩的 1 MB 文件仅需 60 秒。而以若 ISDN 接续 INTERNET 网络，更只需不到 2 秒钟，对网络游戏和网虫们来说这简直是天降的福音。ISDN 最具有魅力的地方还在于该网络可即时传送每秒三十帧的动画，并可兼容多个终端。也就是说，只用一根电话线，玩家便可以一边在网上大战，一边与朋友神侃，互相交流作战经验，免去了申请第二根电话线的麻烦。

虽然从价格上来说，ISDN 系统的一次安装费较高，但由于速度快、传送量大，对于网络的断续用户来说实际上可以节省更多的开销，其安全性也更高。据称如完全使用光缆通讯，ISDN 网络的最高速度可达每秒 1GB，这也意味着信息高速公路的真正来临。

上海目前已将 ISDN 网络作为重点进行发展，预计很快便能够真正普及。

日立联想合作 涉足中国电脑市场

SCOOP

本刊北京专讯（记者：KEN） 日本日立制作所于 9 月 29 日宣布，将与中国最大的电脑企业联想集团公司合作，进行个人电脑的开发、生产、销售等商业活动，并计划于明 6 月推出售价仅为 1000 美元（约合 7500 元人民币）左右、采用液晶显示器的桌面个人电脑（台式机）。该主机将由联想在广东省的生产厂制造，向中国国内、日本和东南亚地区进行销售。在未来，还计划涉足笔记本型电脑和 PC 服务器，事业亦将扩大到全球的范围。

日立制作所已经为中国人民银行、工商银行等国内金融机构提供了大规模的情报处理系统，在个人电脑的合作方面则落后于其他公司。而中国科学院下属的联想集团则是国内目前最大的个人电脑生产商，去年在国内的销售量高达 21 万台，占销售总量的 9.9%，超过 IBM 和 COMPAQ 两个品牌而位居中国市场上的第一。

根据合作协议，日立公司将提供液晶显示器、硬盘等电脑周边设备的制造技术，而联想集团低廉的开发成本和人力成本，以及现有的电脑生产线是与其最佳的配置。品牌方面，在中国国内销售的产品将标明“联想”，而在日本销售的产品则冠名“日立”。东南亚等第三国发售产品的品牌目前尚未确定。

国内去年的电脑销售量与前年相比增加了 83%，达 210 万台，预计到 2000 年的需求量将达到 1000 万台。日立与联想合作公司的成立，必将成为未来中国市场有力的竞争者。

游戏文化悄然上街 附带产品渐渐增多

TOPICS & ETC.

本刊讯 10 月 12 日《命令与征服(C&C)》PC 版的抽奖仪式在北京公主坟前导连锁店举行。有四十余名玩家获得了美国 VIRGIN 公司提供精美的 C&C T 恤和 GDI、NOD 标志胸章。大概不久就会在大街上看到有人佩带“鹰”或“蝎”标志胸章“招摇”过市了。不过印有“凯恩”(NOD 现任首领）头像的 T 恤可能得要明年夏天才能“面市”。

对热门游戏推出相关纪念品在国外已是常见的促销和回报手段，而今在国内也渐渐流行起来。每天打爱玩的游戏、听 CD 音轨游戏音乐、把游戏形象的招贴挂在墙上、把游戏形象的 T 恤穿在身上。今天国内的 GAME FANS 在游戏之余和游戏厂商们在一起不经意地塑造着独特的新一代的文化——游戏文化。

TOPICS & ETC.

世嘉态度模棱两可 新世代主机云遮雾障



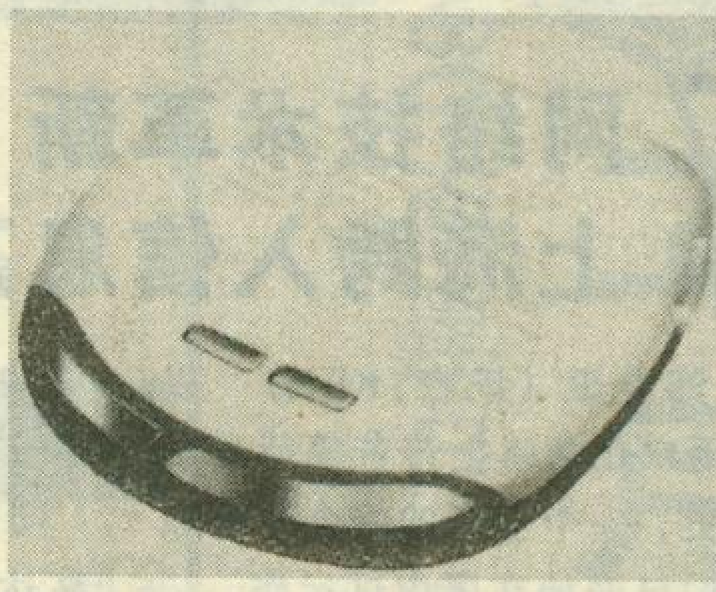
▶土星事业部部长冈村秀树虽然面带微笑，但心里滋味肯定不好受。

本刊日本专讯（记者:KEN）《日本经济新闻》率先报道世嘉、微软合作开发 128 位元家用游戏主机、并将以 30000 日元以下的价格于 99 年发售以后，业界反响剧烈，对土星的玩家心理也产生了强大的牵制作用。一时间流言四起，谣传沸沸扬扬。国内的玩家亦对此表示关注。

本刊记者通过各种渠道收集的资料表明，这次被《经济新闻》捅出的消息，至少有 80% 的可信度。与往常坚决的态度不同，此次世嘉在接受记者采访时一直表现得模棱两可，对于一些关键的问题——如“到底是不是？有没有？”，多以“无可奉告”加以搪塞。现在可以肯定的是，世嘉与微软的合作属实，世嘉采用 NEC 和日立的芯片亦属实。其开发新一代家用游戏的计划已经开始起步，唯一难以确定的是 128 位元处理器和具体的发售日期，但实际上这已无关紧要。

从世嘉的角度来说，显然不愿在土星还未步入黄昏期的时候宣布这一消息。目前 SS 尚有“樱大战 2”、“格兰蒂亚”、“光明力量 3”等一系列大作在筹划之中，世嘉也非常希望这些游戏能够使土星在今年年底的战争中收复一些“失地”。新主机消息的宣布，无疑将打消玩家支持土星的信心，分散他们的注意力，使世嘉陷入比较尴尬的境地。

据香港业界同人的分析，世嘉的保密工作一直存在着不少问题。年初急着宣布与万岱合并，也正是因为已经走漏了风声，不得已才“抢先一步”的缘故，此次又被“日经”的记者抓到“阴私”，心中的愤怒可想而之。



◀这是日本某杂志设想的 128 位的预想图，样子很象 DISC-MAN。不过可以肯定，真正的主机不会是这个样子。

SOFTWARE

ENIX 加大 PS 软件力度 五大作品年度内推出

本刊日本专讯（记者:KEN）游戏软件的大手公司 ENIX 于 9 月 5 日召开了新闻发布会，宣布将从年底开始正式推出 PS 版软件，其第一个节目将是冒险游戏“RIVEN”。此后亦将在年度内陆续推出共 5 个游戏节目，第二年开始计划每年制作 8—10 个软件。

据福岛康博社长介绍，ENIX 已制订了“加大向目前最普及的主机 PS 提供软件的力度”的计划，今年 1 月份宣布制作 PS 版“DQ 7”也表明了 ENIX 的态度，该游戏预定将于 98 年内发售。虽然玩家的支持率依然很高，但是与史克威尔“FF7”创纪录的 330 万份销量相比，ENIX 的反击已经显得迟钝。

首发软件“RIVEN”尤其引人注目。该游戏的日文版由 SUN SOFT 开发，是著名解谜游戏“MYST”的续篇，其前作曾经获得全世界销量第一软件的称号。该游戏的土星版亦将发售，估计总销量将会超过 100 万份。



◀『MYST』可以说创造了 AVG 的全新概念，续作能够给进入成熟期的 AVG 带来什么呢？从这幅开发中的画面来看，至少会让我们饱足眼瘾。

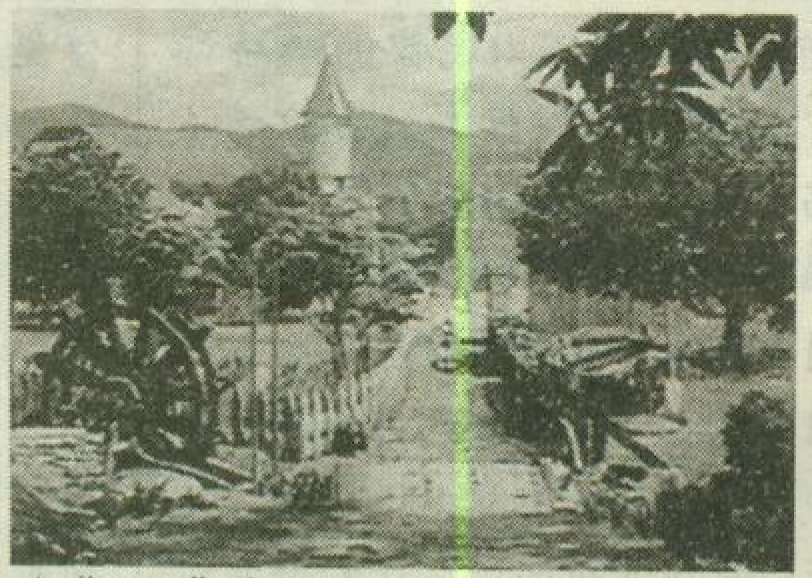
明年将发售的另外四个软件包括与著名音乐制作公司 AVEX 合作的舞蹈竞技游戏“BUST A MOVE”、宇宙作物的养成类 SLG“ASTRONOKER”、ACT“EGGS OF STEEL ”（钢蛋）和 RPG 大作“星海传说”的续集“THE SECOND STORY”。加上今年将在世嘉土星上推出的四个游戏，ENIX 的次世代反击战已全面铺开。



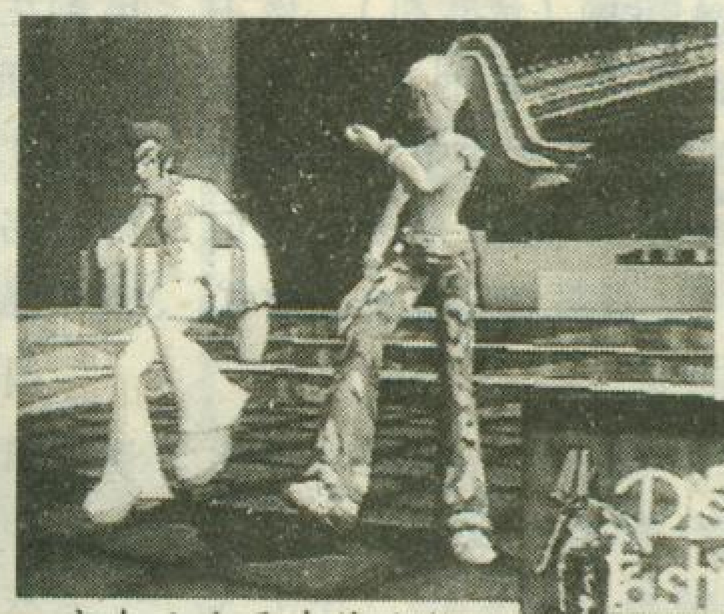
▶香港把『高达』翻译成『钢弹』，这次真正的『钢蛋』来了，如何是好呢？



◀这个游戏使我想起了小时候看过的动画片『小蛋壳历险记』，片子中坏耗子唱的歌，现在我还会唱呢。



▲“DQ 7”的画面虽然很漂亮，但这已经不是我们最关心的问题了。



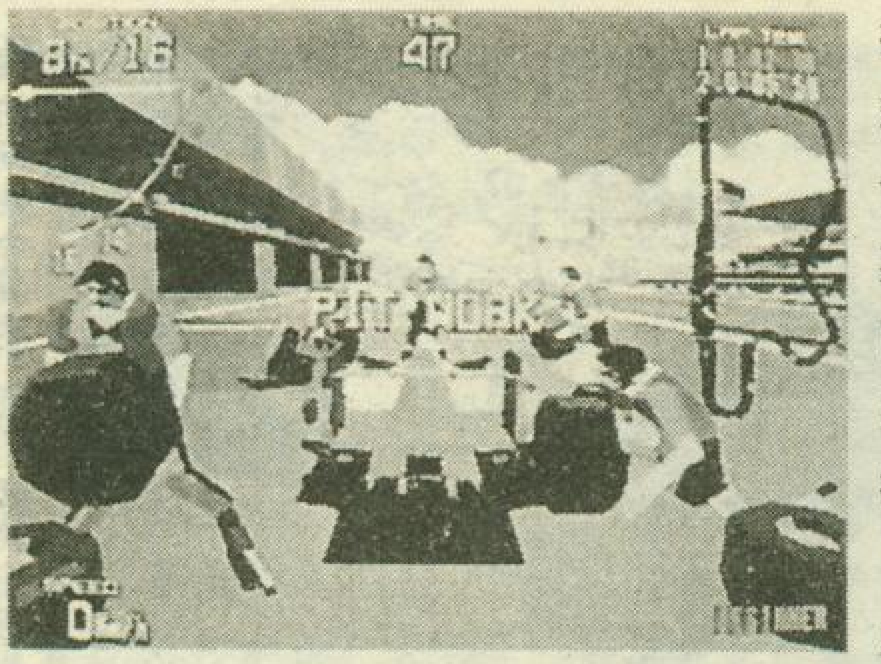
◀人物真大，看来能将 PS 的三维机能发挥得七七八八，不过……



▶实在无法弄清楚这款跳舞游戏究竟该怎么玩儿。

EVENT

CG 游戏独此一家 世嘉提醒他社侵权



▶早在 92 年铃木裕就在『VR 赛车』中率先运用了视点切换的系统，SEGA 就是在那之后开始申报专利的。

本刊日本专讯　（记者：KEN）

在游戏中使用三维电脑图像（3D CG）的专有使用权最近被世嘉获得。这样，包括索尼、南梦宫、史克威尔、任天堂等公司今后如果需要制作使用 3D CG 技术的游戏，都必须向世嘉缴付使用费。同时，世嘉亦表示将对这些公司以前生产的游戏也征收税款，由于事件涉及到价值 16000 亿日元的日本游戏机市场，业界一片哗然。

据世嘉发表的公告称：该公司自 1992 年便开始申请 3D CG 技术在游戏中使用的专利，今年 8 月 22 日被日本专利局正式登录（认可），其涉及范围包括三维 CG 的演算处理、图像化等一系列技术，甚至连视点切换等技术都涵盖在内。

随着游戏业技术的发展，世嘉以外的公司亦开始在游戏中大量使用 3D CG 动画。世嘉表示他们的做法“与专有使用权相抵触”，并要求这些公司支付使用费。业界认为，他公司侵权行为确属事实，但是在市场发展到如今这个地步时突来此举，必将使各公司的竞争激化，从而发生激烈的对抗行为。而一些实力明显不济的中小型公司，有可能在成为这次商业战的牺牲品。

世嘉计划根据各软件公司的游戏发售量来决定征收使用费的百分比，由于 3D CG 技术的广泛使用，估计 SEGA 可以从中获得极大的一笔收益，同时土星目前的不振情况有希望得到改进。

索尼 SCE 表示“目前在详细内容不清楚的情况下，无法判定对自己公司有什么影响”，南梦宫则表示“在见到特许公报之后，正在考虑对应的方法。”虽然都没有明确表明自己的态度，但是毫无疑问，战争的乌云又一次在业界的天空上开始聚集。



◀很难想象今后能有多少游戏能不用 3D CG 技术，包括国内游戏。希望国内游戏厂商赶快行动，以保护自己的利益。

SOFTWARE

电视电玩广告三栖 饭野贤治难顾正业

本刊日本综合消息　新派电子游戏软件公司的老板饭野贤治似乎更加钟情于游戏以外的地方。上月“E0——劳拉的世界”绘画展览余韵未绝，这个月又涉足广告和电视业，这种做法不禁使玩家瞠目结舌，大跌眼镜。

9 月 4 日，饭野先生居然甘愿牺牲“色相”，手持击鼓棒做演奏状，为 CD 销售店“TOWER RECODER”拍摄巨型广告照片，同时一起拍摄广告照的还有日本著名演员浅野忠信。据悉该广告宣传海报将于 11 月开始在“TOWER RECODER”的各分店店头贴出，届时一定会引起不少玩家的围观。

9 月 30 日开始由日本每日放送制作的电视系列剧“游戏的行星”中，再次出现了饭野贤治的身影。这一次，饭野在剧中演回了自己的角色，扮演一个新成立游戏公司的老板。但是令人奇怪的是，饭野而手下的员工，居然都是风姿绰约的美女，使人无法想象他们如何能够开展软件的制作工作。



▲这是“游戏的行星”的制作发表会。不知饭野这家伙究竟是开公司？还是要当自由职业者？

WARP 公司的奇与特已经成为业界最常听到的话题。而饭野先生的特殊风格，也许正是导致这种奇特的主要原因罢。

AMUSEMENT

欧洲游戏展创历史纪录 PS 任天堂大行其道

本刊欧洲综合消息　为期三天的欧洲电脑商业展（ECTS）于 9 月 7 日至 9 日在英国伦敦举行。由于参加该展览的厂商大多为电玩软件和硬件的制造商，故而该展览又被业界称为『欧洲游戏展』。

虽然英国国民的偶像戴安娜王妃于不久前突然辞世，但这似乎并未影响到英国及欧洲玩家对电子游戏的兴趣。由于从今年开始该展览将由每年两次缩减为每年一次，因此是次无论是参展厂商数还是展出的游戏数都创了历史最高纪录，共有包括索尼、任天堂等 170 家著名公司参加，并展出了 500 个以上的作品。

风行欧洲的 PS 游戏受到与会者的广泛关注，其中最引人注目的当属『生化危机 2』和『盗墓者 2』，这两个续作的体验版之前总是挤满了围观的人群。另外『FF7』体验版也获得了绝大的支持，虽然该游戏的欧洲版尚未正式发行，但是其在日本创下的惊人纪录不由得人不肃然起敬。此外，任天堂 N64 用的软件『马里奥赛车 64』和『星际火狐 64』也获得了玩家的好评，而近期在欧洲境况不佳的世嘉据悉未参加此次展览。

SCOOP

土星寻找更多支持，“世嘉拍挡”开始集结

本刊日本综合消息 对于土星在次世代之争中落后于PS，世嘉总结了不少的经验和教训。其中被认为最重要的一点便是：缺少支援会的支持，玩家的心不能联合到一起。

因此在细心筹划之后，一个被称为“世嘉拍挡”（SEGA PARTNERS）的支援会于9月26日开始募集成员。

世嘉表示：“成立‘世嘉拍挡’支援会建立在土星在日本的销量已突破500万台的基础上，玩家仍有继续增加的趋势。透过支援会，所有的玩家都可以在土星上得到更大的乐趣。这也是对以前玩家的强烈希望的回应。”（世嘉宣传部）

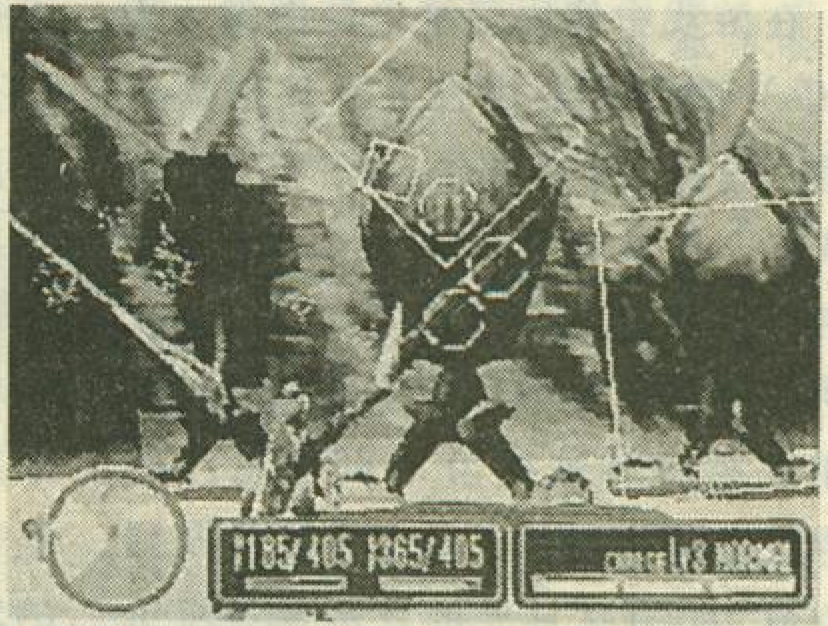
据介绍该支援会的入会方式非常简单，任何人只要每年支付5000日元（约合400元人民币）的年费便可以成为“世嘉拍挡”的正式会员，而该笔费用在日本仅相当于一个低级女职员一天的工资。加入“世嘉拍挡”之后，会员可凭借会员卡等，免费获得收录了土星最新情报及体验版软件的CD—ROM。同时，世嘉在日本的娱乐店、主题公园等也将对会员有所优惠。

“世嘉拍挡是世嘉支援者的团体，我们会参考会员的意见和建议，使我们能够更好地进行企划工作、更好地为玩家服务，使大家获得更大的快乐。”（世嘉宣传部）

来自世嘉的消息称，凡在10月31日以前入会的会员，都将得到一张属于非卖品的“AZEL～铁甲飞龙～RPG”体验版。这份具有绝大魅力的软件，相信会吸引到更多的玩家加入到支援会中来。同时我们亦希望他们能够接纳来自中国的世嘉支援者。



◀这就是会员卡，有了它就能得到新游戏的试玩版了。目前无法得知国内玩友如何入会，又如何得到试玩光盘。



▲这是RPG“AZEL～铁甲飞龙～”的体验版。提醒国内玩友注意的是：随着这类体验版的增多，想买正式版时定要留意。

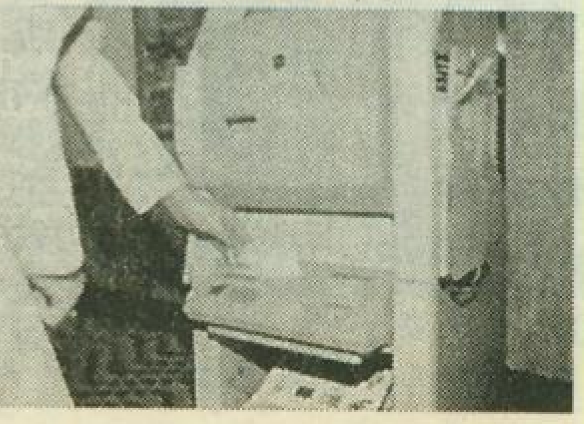
ACCESSORY

超级任天堂不甘寂寞 软件抄录服务正式启动

本刊日本综合消息 超级任天堂终于无法忍受次世代疯狂进攻的沉重压力，一项在日本被称为“任天堂威力”（NINTENDO POWER）的软件抄录计划开始实施，据来自9月26日记者招待会的消息，任天堂将与遍布日本47都道府县的便利连锁店“LAWSON”合作，在该连锁店的店头联网安置可对超任游戏进行抄录的多媒体工作站，该工作站称为“任天堂威力”，简称“NP”。



◀▼左侧图中即为NP主机，上方有屏幕可供选看游戏内容，中间是操作部分，下方是游戏的目录和画报。从下方的图片上看，使用这部机器的自由度很高，就象在超市中购物一样。



玩家使用时，首先必须购买一张称为“SF MEMORY CARD”的专用空白卡（售价3980日元，约合人民币320元），在NP主机上检查完空白容量后，根据店方提供的目录代号，于NP主机上选择自己所要的游戏软件。主机会显示出游戏的名字和一些主要的画面，便于玩家加以确认。随后主机将打印出一张有关报告，有关手续费支付完毕，店员再根据该报告以专用的软件抄录机将玩家选择的软件拷贝进“SF MEMORY CARD”中。

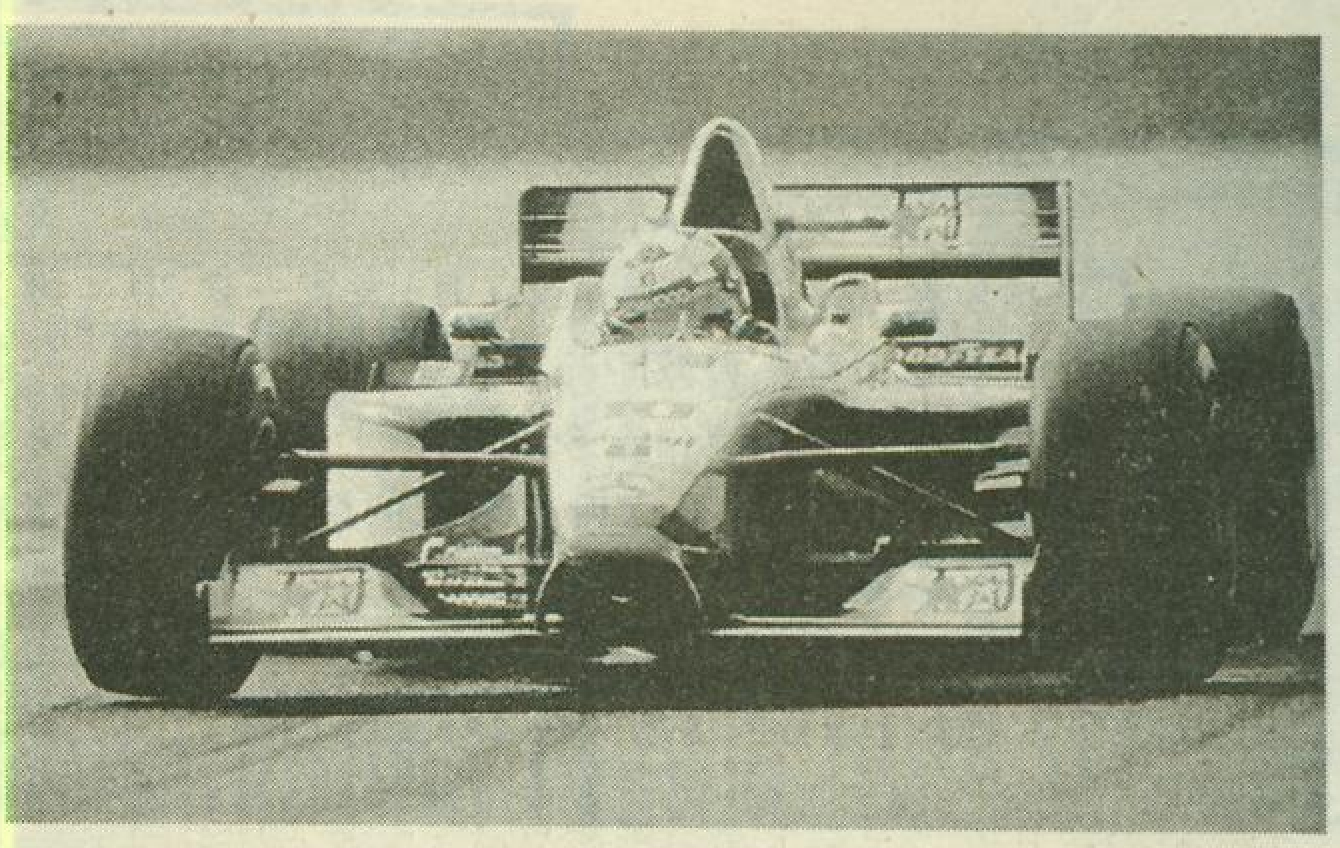
任天堂计划从9月30日开始首先在首都圈内的100家“LAWSON”连锁店中安置NP主机，到98年2月完成全国的推广计划。今西宣传部长称此举既有利于玩家，也有利于商家，是使“SF重新焕发青春”的好方法。

同时宣布的可替换软件有39个，包括马里奥系列和超级大金刚系列等大作。据称11月以后软件数量将经常保持在100个左右，且随时更新。手续费方面，旧游戏为1000日元，新游戏定为2000至4000日元。另外ASCII等公司亦有意专为该系统推出一些游戏。

尽管此举在日本被称为“令人吃惊的举动”，但是对国内玩家来说，这显然已毫不陌生。事实上，“任天堂威力”只不过是国内复录卡或港台磁碟机的一个再翻版而已，无论从实用性和方便性来说，也都不及磁片拷贝。任天堂采取这种下策，也是不得已而为之；N64前途未卜，SF又成明日黄花，看来昔日的电玩老大这次已陷入了两难的境地。

EVENT

SCE 遇上版权麻烦 F1 赛车大作延期发售



本刊日本专讯（记者：KEN） 索尼 SCE 于 10 月 9 日前紧急通告各专卖店，要求各店主立即停止发售定于该天推出的 PS 游戏“FORMULA 1 '97”。由于该游戏为索尼今年年底商战中颇为有力的一份软件，发售前已在各大媒体上做足广告，此次突然暂停发售，自然引起业界和玩家的猜测和疑惑，而来自 SCE 的解释则是：“版权上的原因”。

SCE 并未对各专卖店作进一步的详细解释，个中内情目前也还不十分清楚。但是根据多方面汇总的资料分析，问题极有可能出在该软件的合作方——英国软件制作公司 PSYGNOSIS 的身上，在如何以游戏形式来表现 F1 赛车场面的问题上，该公司显然与 FOA（拥有有关 F1 的放映权等一连串赛车版权权益的团体）有着很大的分歧，这个分歧最终导致了游戏发售的中止。这是游戏史上又一个（96 年有个 SFC 软件“德贝赛马 96”）因为软件的知识产权问题而导致停止发售的案例。



▶这款以近年少见 F1 为题材的游戏是 SCE 今年用心作的重头游戏，共有八种视点切换（先不说是否必要，现在这可是个敏感话题呀）。

“FORMULA 1 '97”是 SCE 去年发售的 F1 系列游戏的第二作，游戏中加入了最新的 F1 车队资料，追求完全真实的效果，在 9 月份的东京游戏展上获得了积极的成果，被视为年底商战的一匹黑马，SCE 也乐观地预计其发售量可达到 50 万份左右。

目前，SCE 恢复发售该软件的时间表尚不得而知，所有送至店头的软件已被全部取回。

AMUSEMENT

新型主机泛滥 印刷俱乐部风行

本刊日本专讯（记者：KEN） 正当“印刷俱乐部”（PRINT CLUB）悄悄进入中国并开始在上海等大城市中风行的时候，其第二代产品已经开始在日本到处泛滥了。鉴于一代产品的受宠程度，生产商们受到了莫大的鼓励，于是更加开动脑筋，想着法儿把少男少女们口袋里的钱往外掏。

I' MAX 研制的新型主机“PHOTOCHI”，是带有“PRINT CLUB ”特性的手表自动销售机。它可以把玩家的照片和选用的杂志照片合成在一起，印制在电子手表的表面上；而 CAPCOM 推出的“PRINCAR”，则可以拍摄下玩家的照片制作电话卡。据称一共有 54 种不同的相片边框可供玩家选择，玩家也可以随意输入自己想加在电话卡上的文字；最令人叫绝的当属 HUMAN 推出的“四格漫画俱乐部”，这台主机居然可以将玩家的影像自动转化为图形，并制成四格漫画！





该机器还可以制作以玩家影像为主角的年历等物品，与去专业店相比，虽然在质量上未必出类拔萃，但是却更为方便有趣。

SOFTWARE

做个好 BOY 用 GAME BOY？

本刊日本专讯（记者：KEN） 任天堂的便携式游戏机“GAME BOY”近来推出了一批称为“合格 BOY 系列”的教学软件，该软件由 IMAGINEER 公司开发，是面向小学生的学习辅导软件。

据调查，目前 GAME BOY 在日本的消费层次，百分之八十以上是小学生。正是基于这一点实际出发，IMAGINEER 才作出了开发“GAME BOY”教学软件的计划。

第一份发售的软件，将以日本著名的初考（小学升初中）评定组——四谷大冢进学教室的教师们所编制的教材为基础，着重在习惯用字和四字成语两方面进行训练，预计将于明年 1 月份正式推出，有关历史部分的软件将在 2 月份推出，售价均为 1990 日元（约合人民币 140 元左右）。

为了吸引小学生的注意力和学习兴趣，软件制作公司还在测验中加入了一些游戏的特性。如回答错误达到一定数量时便会被怪兽喷火致死等，据称这是充分考虑小学生的特点以后才增加的内容。

将电子游戏主机转化为学习主机，这对于国内玩家来说并不陌生，相信与日人相比有过之而无不及。但是厂商们只把眼光放在了 8 位或者 16 位主机的身上，在发生产品滞销情况后就一筹莫展，而对在国内普及量越来越大的 GAME BOY 却视而不见。也许 IMAGINEER 的做法可以给我们一个有益的启迪。

只言片语

SS 作品 STATION

★BANDAI、将预定在 12 月(PS 版预定 11 月)发售一款 3D AVG 作品"R?MJ 神秘医院",游戏中充满精美的 3D CG。

★Kid 预定在明年 1 月(PS 版预定今年 12 月)发售一款 SLG 作品,这是一款反映日本幕末时代维新的游戏,名为"坂本龙马·维新开国"。

★一款名为"旅伴"的恋爱 SLG 预定 12 月于 SS、PS 上同时发售,这款以毕业旅行为目的的游戏由 TAKARA 出品。

★在电脑上风靡全球的即时 SLG"魔兽争霸 2——黑暗传说"预定 11 月发行日版,看到这期杂志时,大家有可能已经玩上了吧,此游戏由 EA 代理发行。

★CAPCOM 终于决定将街机 ACT"龙与地下城"移植到家用机上,这款 2CD 的 ACT 名为"龙与地下城·精选版",SS 版预定今冬发售,PS 版目前未定。

★一款以"交叉侦探物语"为名的 AVG,将由 WORKJAM 预定在 98 年春用 2CD 推出。

★PAI 公司将于 12 月 18 日推出一款卡牌游戏,名为"泰克斯托特·路德~阿尔卡那战记~"。随游戏还附送一套原创的占扑卡牌。

★SIEG 将在 12 月上旬推出动作游戏"反射火花"。

★KONAMI 的著名足球游戏"实况足球"系列。将要在 SS 上登场了,名为"实况 J 联盟足球"的游戏预定在今年秋推出,但现在看来是……残念!

★著名系列作品"巫师和声 2"由 ARK SYSTEM 预定在 12 月 25 日发售。

★SIMS 预定 11 月 27 日发售名为"海军情报"的 ETC 游戏。

★HUDSON 的爆炸小子又预定在 12 月中旬以"土星炸弹人·战斗!!"为名,在土星上再度爆破。

★FALCOM 预定在明年春天发售名为"火热火热噗哟噗哟迷宫"的 RPG 游戏。

★SPIKE 公司预定在今年秋发售一款名为"DJ 大战"的 ETC 游戏,你不想做个 DJ 吗?

★GAME ARTS 的超级 RPG 大作"格兰蒂亚"决于决定在 12 月 18 日发售,这款游戏为 2CD。

★SNK 的"饿狼"系列的最新作"REAL BOUT 饿狼传说 SPECIAL"已定于 12 月 25 日发售。

PS 作品预报 BILLBOARD

★DATA EAST 公司将在 12 月 25 日发售 STG 作品"苍穹红莲队·黄武出击",此作将在前作基础上再创辉煌。

★V NET 公司将以"代理人阿姆斯特朗~秘密指令大作战"为名,在 12 月 4 日发售一款 STG。

★SME 将在 11 月内发售 STG 作品,名为"可变走攻·武装机车"。

★今年冬天 SCE 将发售一款名为"幻世虚构·精灵机导弹"的 3D STG,游戏具有一些 RPG 要素。

★SPS 将在 11 月 27 日发售 STG 作品"HYBIRD"(杂种?),看来射击游戏又引起人们的兴趣。

★ARTDINK 将在 11 月下旬推出一款以有趣的多米诺骨牌为角色的 ACT,名字就叫"别停下,多米诺君",相信是一款以动作流畅标榜的游戏。

★TAITO 预定在 12 月将该公司的街机作品"电车,走!"移植至 PS,该游戏对应一种专为此游戏设计的列车操纵器,与真实的电气化火车一样,玩此游戏有一种当上火车司机的感觉。

★以"俄罗斯方块"而闻名的 BPS 公司将在 11 月 20 日推出一款名为"黑客的冒险"的 AVG。

★12 月 12 日 SPIKE 公司将推出 RAC 作品"V 拉力'97·锦标赛版",这也是以汽车拉力赛为题材的游戏。

★KSS 刚刚推出了土星版的 3D FTG"御意见无用——日本的混战"后,又要在 11 月 27 日推出一款 PS 版 RPG 作品,名为"龙机传承~龙~"。

★老牌经营型 SLG"A 列车"又要由 ARTDINK 公司推出新作品,名为"A5·A 列车在 5 中行动"。

★11 月上旬 TGL 公司将推出一款 SLG,名为"古大陆物语~四个封印~"。

★完全三维的舱内动作游戏"装甲核心·幻影计划"将由 FROM SOFTWARE 公司于 12 月 4 日发售。

★为配合今年冬季在日本长野举办的冬季奥运会,KONAMI 公司将在 12 月 18 日发售一款名为"刺激长野奥林匹克",这是 KONAMI 这个系列游戏的新作品。

★TOMY 公司将大人气 PUZ 游戏"北极鼠"中的角色 LOMAX 搬上了 ACT 的舞台,游戏的名字就叫"LOMAX",主角拥有 6 种特殊能力。

★IMAGINEER 公司预定于 98 年 1 月发售一款宇宙战略 SLG"EXALEGIUSE",此游戏有严密的战略性。

★PS 版的"侍魂 4"已定名为"侍魂·天草降临 SPECIAL",虽然发售日未定,但已却定加入了 PS 版的原创要素,还有查姆查姆也会加入。

综合广播站

★KONAM 将用 2M 容量制作 GB 的 ACT"恶魔城 DRACULA~漆黑的前奏曲~",并预定 12 月 4 日发售。

★KONAMI 还将用另 2M 容量制作 GB 的 ACT"加油伍佑卫门~黑船党之谜~",也预定 12 月 4 日发售。

★以 4M 容量制作的"牧场物语 GB"将在今年冬由 PACK IN SOFT 推出。游戏就象电子宠物一样具有真实时间制,并且可以进行连线对战。

★KONAMI 将在 N64 上推出 3D 版的"恶魔城 DRACULA 64",但发售日仍未确定。

★12 月 BANPRESTO 将发售"机器人大战"系列在 N64 上的第一部作品"超级机器人精神"。

★12 月 KONAMI 在 N64 上也发售与 PS 同名作品一样的 SPG"刺激长野奥林匹克"。

★KEMCO 将在 12 月 5 日发售著名系列"顶级赛车"的 N64 作品"顶级赛车·拉力"。

双界仪

双界轮回
格斗风仪

年末，史克威尔为了巩固 PS 的霸主地位和自己更多地大赚钞票而推出了大量的优秀软件，而且软件类型趋于多样化，不仅仅要靠 RPG 吃饭了。在经过几款试手（？）的作品之后，史氏又向在次世代领域中很少有人敢涉足的 3D—ACT 进军，结果如何，目前不得而知。

PS　厂商：SQUARE　类型：ACT
发售日：预定 97 年冬



以宏大气势引起业界广泛观注的 3D ACT！



▶角色的动作很丰富吧。注意她左手所持的武器，好像是弓箭！



▶使用魔法的场面充满了迫力，是借鉴了 RPG 中的手法吧！那有没有 MP 的数值显示呢？

现在看来，史克威尔的确已经取得了南梦宫在 PS 上的支柱地位，把 PS 推到了前所未有的高度。史氏每一部软件的推出仿佛都是一枚重磅炸弹，在业界产生巨大的反响。

在取得 RPG 的王牌位置后，史克威尔现今越来越注重动作游戏的制作了，继以“一击必杀”扬名的《武士之刃》和令无数街机期盼的《大和魂》外，又有了新的动向。这款《双界仪》就是史克威尔与制作《斗魂烈传》的公司携手开发的大作。

据息，《双界仪》的最大特征是宏伟的世界观，游戏中角色可做 360 度的自由旋转，角色除冲击等多种操作简单的物理攻击外还设有咒语等特殊攻击方式，这种将 RPG 的要素融入动作游戏的举动，相信又会把玩家的期待度大大提升。另外，角色之间的交谈也采用了强大的配音阵容。画面方面史氏向来当人不让，再加以 PS 的强大机能，定然会不同凡响。



◀好像是在一座神社前发生了什么事件，今作中每一关结束后都会有剧情发生，再加上配音……

▼往日美丽祥和的富士山，马上就要由于爆炸而满目狼藉。



STORY

1997 年 12 月的某日，日本的富士山在一股神奇力量的作用下突然膨胀，发生了巨大的爆炸，原本秀丽祥和的富士山在一瞬间变得满目狼藉。然而这只是灾难的开始，紧接着，日本各地连续发生了许多强大的能量爆炸，毁灭性的热浪在四处漫延，贯穿云海的巨大火柱布满大地，那些爆炸遗留下来的物质形成了许多全长 150 公里，直径 10 公里的巨大黑柱。

仅仅几日的风波，已使日本遍地焦土，全人口的三分之一奇异失踪或死亡，各地出现了大量正体不明的魔物……

这令人发指的大异变到底意味着什么？人们何时才能恢复往日祥和的生活呢？

以 360 度全方位展开的宏伟冒险



▲必竟是发生在 1997 年的事情，背景上出现的好象是美国的 UH50 运输直生机。它给角色们带来的是幸运还是灾难呢？这一切都只能在游戏中解开了。



▲真武居把剑给了八洲大骑，虽然在 RPG 中很常见，但在以往的动作游戏中却很难见到。看来这个游戏中可以使用的角色还真不少呢。

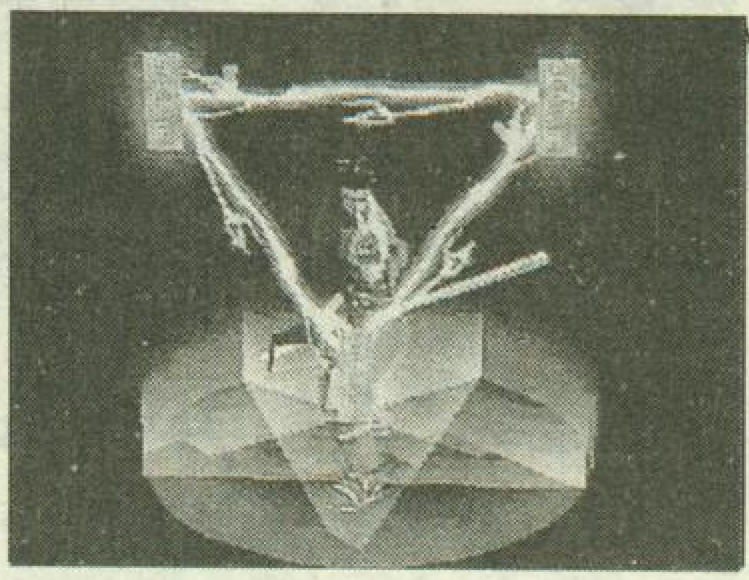
在《双界仪》中，周围的场景是可以 360 度自由旋转的，而且建筑物出现的角度大多经心安排，使画面较《武士之刃》不再有单调的感觉。另外，在游戏中还会出现大量障碍物。更值得一提的是，在角色跳跃、物理攻击、运用符咒时的角度将有较大变化，也就是说，在角色做出不同动作的同时，角度随之将转换，这样对于游戏气氛的营造将大有益处。

总之，在《双界仪》中地形将多种多样，而且角色是会依靠不同的地形做出攻击，奥义咒符的使用将体现史氏一贯的绚目华丽，相信今作会让我们感受到一种宏大的世界观。

奥义咒符的登场令气势更加宏大、乐趣更加多多

在《双界仪》中出现的武器装备不再是单一的日本刀，除刀，剑外还会有弓箭等其它冷兵器登场。

另外，最令玩家期待的还是咒符等特殊技能的使用。在动作游戏中，魔法特技的登场可谓相当少见，史克威尔以制作 RPG 的经验来营造《双界仪》中的奥义场面相信一定会别有风味，显示出一贯的宏大气势。当然，奥义咒符除攻击敌人外还可以用做自己的防卫手段。怎么样，多少有些黑、白魔法的味道了吧！只是现在还不知道奥义咒符的使用需要什么先决条件，比如 MP、蓄力槽之类的设定。



◀这难道是在使用什么秘奥义吗？看上去感觉相当华丽，根本不象是 ACT。

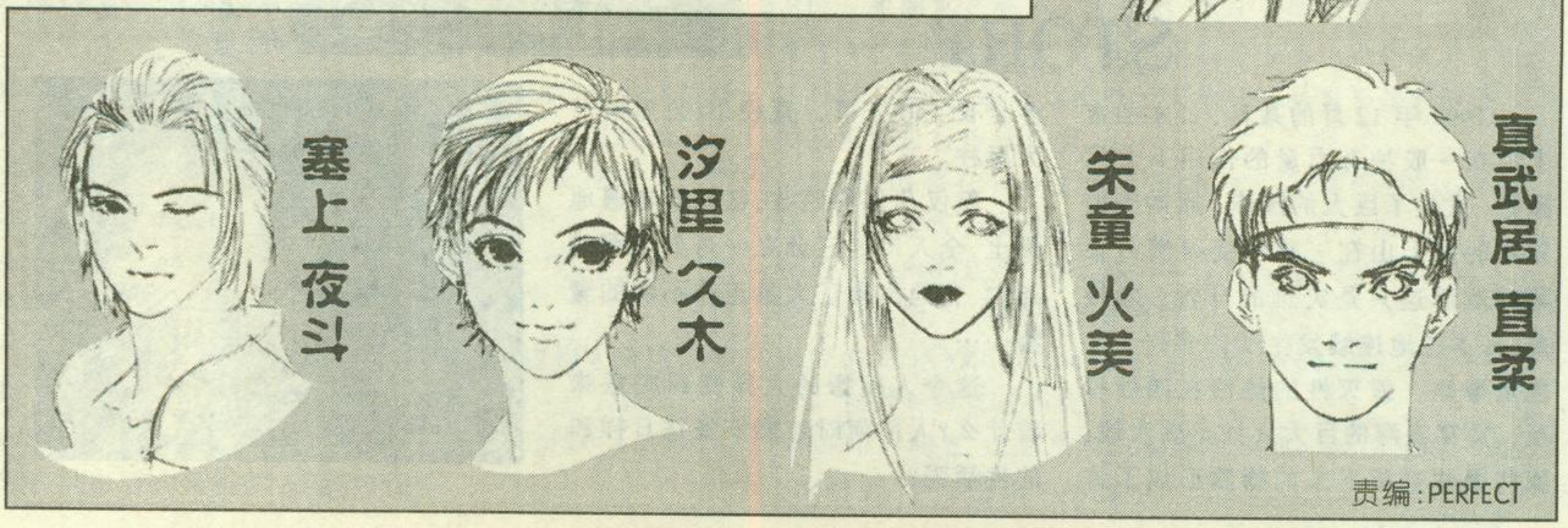
角色形象设定由著名漫画家皇名月担当

随着游戏业的飞速发展，使一些颇有作为的形象设计者又多了一个大显身手的空间。今作的形象设计师就是著名的漫画家——皇名月。这位听名字就有几分味道的漫画家可是史克威尔精心选中的。皇名月笔下的角色钢柔兼备，个性鲜明。相信他一定会为《双界仪》营造出独特的气氛以回报玩家。



◀这就是游戏的主人公御巫小姐，在大异变之前，她只是一个普普通通的女高中生。可在这之后，她莫名地接受了命运的安排……





责编：PERFECT

阿兰多拉

超难巨作
挑战人生

内滕宽的作品向来以刁钻古怪的谜题、高难度的跳跃技巧著称。这部游戏也毫不例外地秉乘了这些特点。本文将对其进行一番剖析，希望能对那些敢于挑战难度的“勇者”有所帮助。



PS	厂商:SCE	类型:A·RPG
	发售日:97·4·11	

彻底剖析《阿兰多拉》
全道具以及各种难点将在今朝一一披露

玩过 MD 上的《皇帝财宝》(又名光明与黑暗Ⅲ)的人一定会对其中刁钻古怪的谜题，高难度的跳跃记忆犹新。而这部游戏的“生父”——内滕宽又在 PS 上推出了另一部相象的作品，这就是今天要介绍的《阿兰多拉》。

内滕宽的作品，其谜题难度肯定非同寻常，而即使有这样的心理准备，这部游戏也照样会出乎你的想象。很多地方都是密码性质的迷题，对于我们“日文盲”来说，又不能得到提示，真是一场灾难。此外，高难度的跳跃也叫人头疼。连续十几次的跳跃出不得半点差错，对广大玩家来说算得上是种考验头脑反应、忍耐限度的途经。(本人在一次连跳中就反复进行了八十次左右)

然而，我却一直在玩它。因为我把它看成了一种挑战，我相信没有玩家解不开的谜题，突不破的障碍（BUG 除外)，正是这种信心在支持着我。希望能有更多的玩家体会到冲破难题，挑战人生的乐趣。

看似简单的基本操作——平谈之中藏玄机

□键：基本武器攻击、确定、搬起、投掷、蓄力

注意：搬起与自己处在同一平面上的物体时要先按住方向键。而在搬某些比自己高一个梯度特别是露出一部分悬空的物品时，则只需按方向键，所以遇到这种情况就不能急于按□键。

完成蓄力后只能在地面上放出攻击，一旦跳起就取消了蓄力状态。而且蓄力攻击在发动时有短暂的漏洞不可与敌人近身使用。

○键：辅助物品使用

注意：炸弹和豆种这两种辅助物品的使用要在按○键之后再按□键将之投出，而某些物品是不用装备的。

△键：跑动

注意：进入跑动状态之前，主角会有一段时间进行预备动作。所以要按住△键之后稍停一下再按方向键。但如果时机把握的恰到好处，是可以进行折线跑的，方法如下：进入跑动状态，始终按住△键不放。想转弯时放开方向键，此时主角会作出一个急停的动作，在此动作将完的一瞬间按下方向键，主角就会立即向该方向跑去而没有停顿。若能熟练运用这种技巧，在解某些限间谜题和 BOSS 战中都将十分有利。但即使掌握不熟练也没关系，因为以我的个人经验看游戏中没有非用跑动才能通过的地方。



▶在丛林中冒险时，最大的敌人不是各种怪兽而是复杂的道路，出现迷路的现象是在所难免的。

×键：跳跃

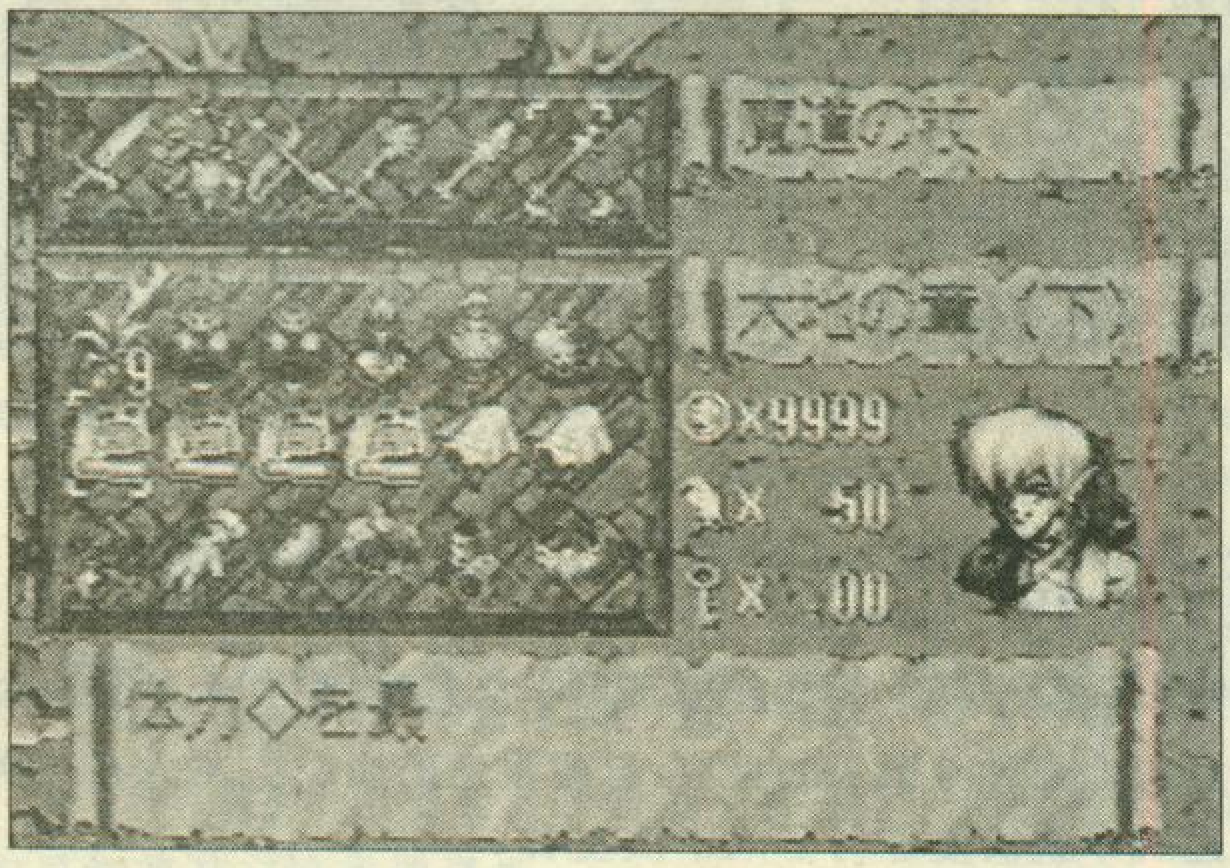
注意：这可能是本游戏中用得最多的一种技巧。简单的说，就是×键与方向键相互配合，但这“配合”二字却包含了相当复杂的关系。

很多时候主角要进行“立定跳远”，此时站住就显得尤为重要。请注意主角脚下的影子，那才是他的“脚”，只要影子还有一丁点儿留在起跳的台子上人就不会掉下去。而且立定跳往往要求主角起跳前处于将掉未掉的临界状态，一定得小心调整。

走动中连续跳跃是比较难的一类，如果其间，还有斜跳就更困难了，因为并不是直接按斜方向键就能跳好的。以左上斜跳为例，必须判明下落地点相对于起跳点是左偏上还是上偏左，若是上偏左就要面向上偏左起跳，先按上再按左斜上才行。在极短的时间内做出这种复杂的判断和操做绝非易事。

全道具的用途、特性一览

下文的道具编号与图表中的顺序(从左至右)一致



1. 剑：主角初期就拥有的武器，攻击范围大但距离较近，直到后来取得更强的剑，可以蓄力之后，蓄出的剑光才能伤到稍远一点的敌人。

2. 链锤：这是在游戏过程中得到的武器，与剑类相反它的攻击距离长一些只能打中正前方的敌人，拥有蓄力的能力之后，就可以进行霸道的旋转攻击。此外，链锤有击碎白色砖块的特殊性能，而且有时还要打成阶梯以便攀登。

3. 弓箭：大概在中盘才会获得的武器，攻击距离极远但攻击力很弱，一般用来打开开关或攻击一些不宜近战的敌人。在操纵技巧方面应注意与跳跃的配合，只有以极快的速度顺序按下跳跃和射箭钮才能使箭在最高点离弦。

4. 冰之杖：从冰之馆中取得的武器，可以通过向前抛出冰晶来伤害敌人，而借助跳跃能加大射程。它的特殊性能在于使火球冰结成无法移动的冰块，以便作为空中的落脚点；或者将火柱变成冰柱，以便推动或击碎；或者把已经点燃的灯台熄灭等。总之，利用它的特殊性能来解谜的机会要比用来攻击的机会多得多。

5. 炎之杖：从本质上讲它与冰之杖的特点大同小异，只不过是以抛出火球作为攻击方式。一般用来点燃灯台和烧毁荆棘。



▶在游戏的最终部分，主角要利用火炎手杖将梦境恶根除，如果这里不做提示你能想到吗？

6. 魔导之杖：这可以算是究极魔法武器了。只有收集到 50 个黄金鸟，再去海岸附近的道具屋与船长交谈才能获得。它本身没有物理攻击能力，但如果装备之后再发动魔法就不会消耗魔力值，最终 BOSS 在你面前就象婴儿面对黄金圣斗士一样。

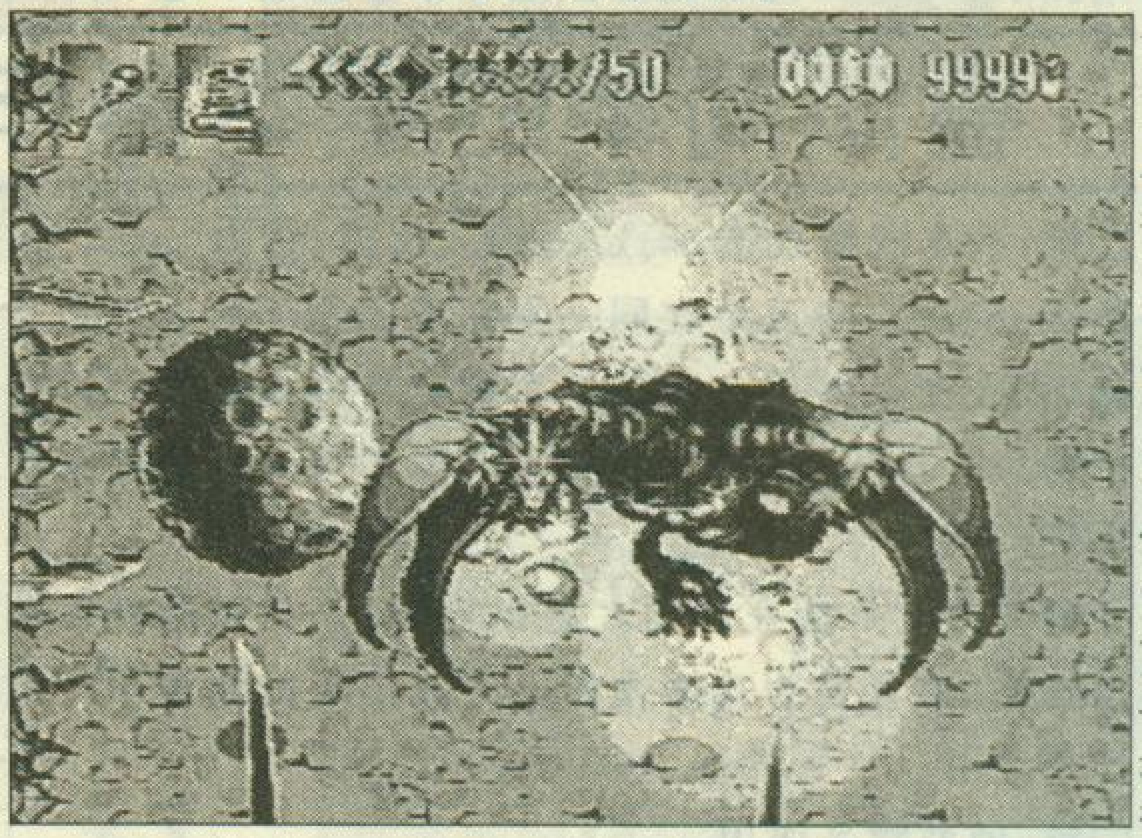
7. 药草：一种最低级的补充 HP 物品，大约可以回复 4 分之 1 体力，最少回复 5 格。虽然它的效力差，但可以携带 9 个，因此是相当可靠的。

8. L 回复剂：大约回复 2 分之 1HP 的药品，效果虽好但至少回复 10 格只能携带一罐，务必珍惜使用。

9. S 回复剂：加满 HP 的强力回复药，与 L 回复剂一样只能带一罐。

10. 魔法药水：这是加满魔力的药品，也是只能带一瓶。而且由于加魔力的晶体比加血要稀少得多，所以这种药品尤其珍贵。

11. 完全回复剂：如果你找到它的话，就相当于得到一次复活的机会。在不幸牺牲的同时它会使你重生并加满体力和魔力，而且不必把它装备上，只要放在物品栏里就行。当然你也可以把它装备上随时使用。



◀魔导之杖可以无限次的使用魔法，就连最终 BOSS 也可轻松杀死，但换取这件诱人道具要集齐 50 枚黄金鸟，缺一不可。

12. 炸弹：在去矿坑历险之前，你会从アンゼス手中得到这个特殊物品。它可以作武器，装备好之后，按○键来点燃引信，在爆炸之前投出即可；也可以用来打开通道，矿坑里以及后面一些迷宫里的有裂痕的石块都要靠它来爆碎；利用爆炸的冲击波还可以开动控制杆，有时还要连续投出两颗，使控制杆被开动后几秒钟又会复原，而主角就要在这几秒钟里完成解迷。总之，这是个可以灵活运用的物品，只要注意观察思考，就能发现更多的用途。

13. 大地之章：共分为上、下两部，在游戏进程中会逐渐获得。装备之后可以放出土属性魔法，从空中落下巨石，对付空中敌人有奇效。

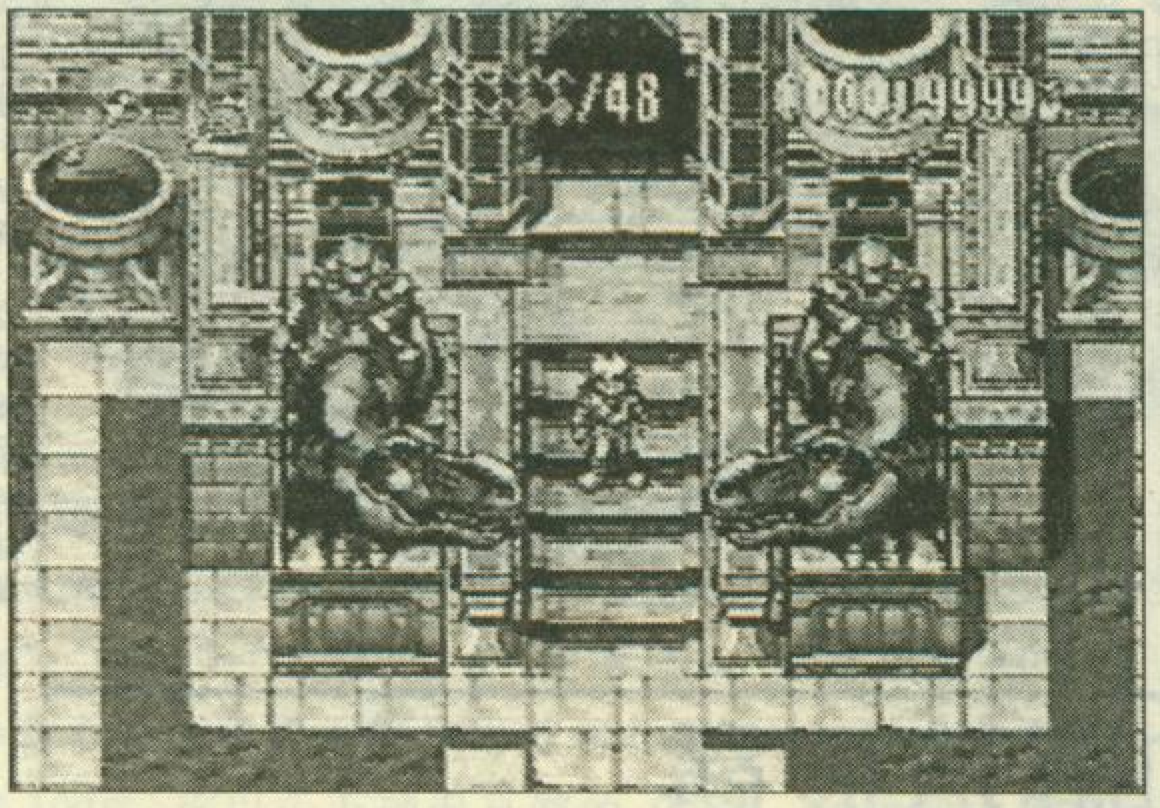
14. 火炎之章：同样分上、下两部，可以施放火炎魔法。第一部的火球有自动导向性，而第二部则记载了火炎暴发的法术。两种魔法都适于对付地面敌人。

15. 水魔之章：水属性的魔法攻击力不强，但有回复效果，[illegible]还能完全回复 HP。

16. 风神之章：旋风术对于空中和地面的敌人都比较有效，只是不能移动，缩小了攻击范围。

17. 沙之头巾：进入沙漠的山洞就能得到这一装备，它可以使主角拥有钻进沙子里的能力（象只虫子），从而通过低矮的石门。

18. 水之帽：经历过巨神雕像的考验你就能得到它，于是得以进入巨大的漩涡，去“龙宫寻宝”，取得デモンバ[illegible]一个。



▶这个入口处有霸王龙雕像的宫殿是笔者认为道路最为复杂的。

19. 巴华的护身符：这是个增加防御力的护身符，而且能抵抗火炎攻击（虽然会做出受伤动作但不会减血）。在取到炎之杖后去墓地旁边小屋的地下室，用炎之杖按左上、右下、左下、中下、中上、右上的顺序依次点燃灯台就能获得它了。

20. 强力手套：一般来说，主角只能举起石块、木桶等小物体，而这幅手套则可以让他搬动巨石，但不能走动，只能原地扔出。

21. 豆种：这粒豆种有着超强的生命力，只要种进一种黄色的盘子一样的器皿，立即就能长出来，而且如果踩在上面进行跳跃的话一定能破纪录。

22. 攻击戒指：这是个增加攻击力的指轮，但是要以 20 个黄金鸟为代价才能从海岸道具屋中取得。

23. 银色腕轮：与巴华的护身符类似可以提高防御力，可是不能抵抗火炎的攻击，它的代价是 30 个黄金鸟。

24. 回复戒指：它的特殊之处在于可以慢慢回复体力，在站立不动的情况下大约三秒钟增长一格。要获得它至少需 40 个黄金鸟。

令作品妙趣横生的迷你游戏

在村子西边有一间酒吧，它的地下室里开设了三个游戏间。不过进入这里的入场卷却在村子的某间民房里，要由烟囱跳进才能取到。玩迷你游戏要花一些钱，而每胜一场就能选择继续游戏或终止游戏而得到一些报酬，如果连胜五场可以得到一个“命之器”，达到五次五场连胜可以得到一只黄金鸟，而这三只黄金鸟可是取得魔道之杖的关键。

游戏一：史莱姆擂台战

在这里你要让主角在限定时间内杀死足够的史莱姆。而额定的斩杀数字是会渐渐增多的。通过此处必须熟练使用剑，充分利用其攻击范围大的优势，争取“一剑双雕”，而且尽量不要移动，即使史莱姆出现身后，剑锋也可能扫到。

游戏二：箭射史莱姆

同样是在限定时间里杀死不少于额定数字的史莱姆，不过这次要在栅栏外用弓箭射（射中则一箭就能杀死史莱姆）。而在额定数字提高的同时，各种干扰也被加入进来。首先史莱姆并不以一定高度飞行，要根据投影判断是高位还是低位，高位的要跳射，低位的要在地上射。其次，漂移的石块会在你面前来回运动挡住射来的箭，必须利用它与史莱姆漂移的速度差，以一定的提前量放箭。最后，你必须设法让箭避开飞鸟而只射中史莱姆，因为每射中一只鸟，杀死史莱姆的数量就会被减去一。

游戏三：彩色轮盘

有点儿象轮盘赌，每次猜一种颜色，在随后 5 红、5 蓝、5 绿、1 黑 16 只灯泡围成圈开始逐次闪亮，最后点亮的灯如果与猜的颜色相同就算胜，但如果最后是黑色灯亮，则必输无疑。

这个游戏由于有很强的随机性，所以十分难胜。好在灯的排列并不均匀，常常两个同色的放在一起，而每次停的位置距离上一次有 6 至 10 个灯，这样就可以在这一范围内选灯比较多的颜色。

算上这里的三只，整个游戏中共有 50 只黄金鸟，这样再去找岸边的道备屋主人就会获得屋里的所有物品。

游戏中的作曲家

当游戏进行到后期时，在矿坑南边山崖下的小屋里会见到一位作曲家，而桌上的几个留声机则可以奏出游戏中的各种乐曲，别有一番乐趣。



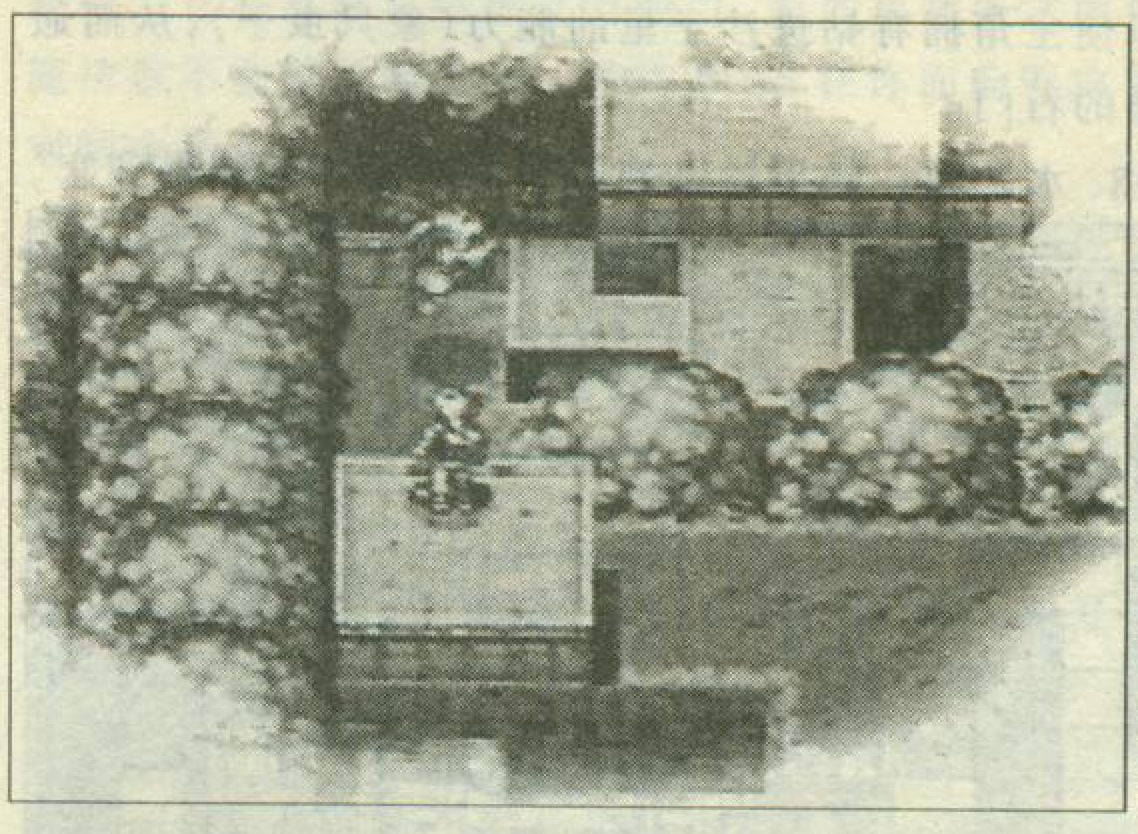
◀内藤宽作品中的主人公为什么总是尖耳朵，而且鞋子还很大呢？

初期一直困扰着玩家的区域——穿越时空的门

在游戏初期你可能就已发现有不少古怪的石门散布在各处，它们其实就是自由来往个处时空之门，只不过还没有开启罢了。

如果你已经历过了沙漠神殿的历险，就可以向沙漠的西北方走，从洞穴里的宝箱中取得“水门之键”。（如果有冰之杖就可以使宝箱后的两根柱子冰冻，从而用链锤击碎，拿到一个命之器）。随后继续向南走过一个版面，从西北角的通路向北，走进一间石屋，用水门之键打开门，再在其中一个控制杆旁放好爆弹，自己到另一边，在爆炸同时击打第二个控制杆，就能开启通道路。

前进不久你就会遇到这些时空之门的建造者，古代的贤者——巴鲁的灵魂。他会给你被称作“和”、“信”、“知”、“爱”、“勇”的五个考验，其实就是在地上的图案亮起时以最快的速度踩上去，而且每次的顺序会提前演示一遍，所以只要记住顺序就不是很难了。依次通过五个考验之后，各地的石门都启动了，走进去就到了汇集时空的小屋，但各石门必须从外面才能打通，也就是说每扇门必须先从外面走进来一次，以后才能随意进出。



◀这是进入梦境的场面，在梦境中的谜题设定较一般的宫殿要难出许多。

典型谜题的解法披露

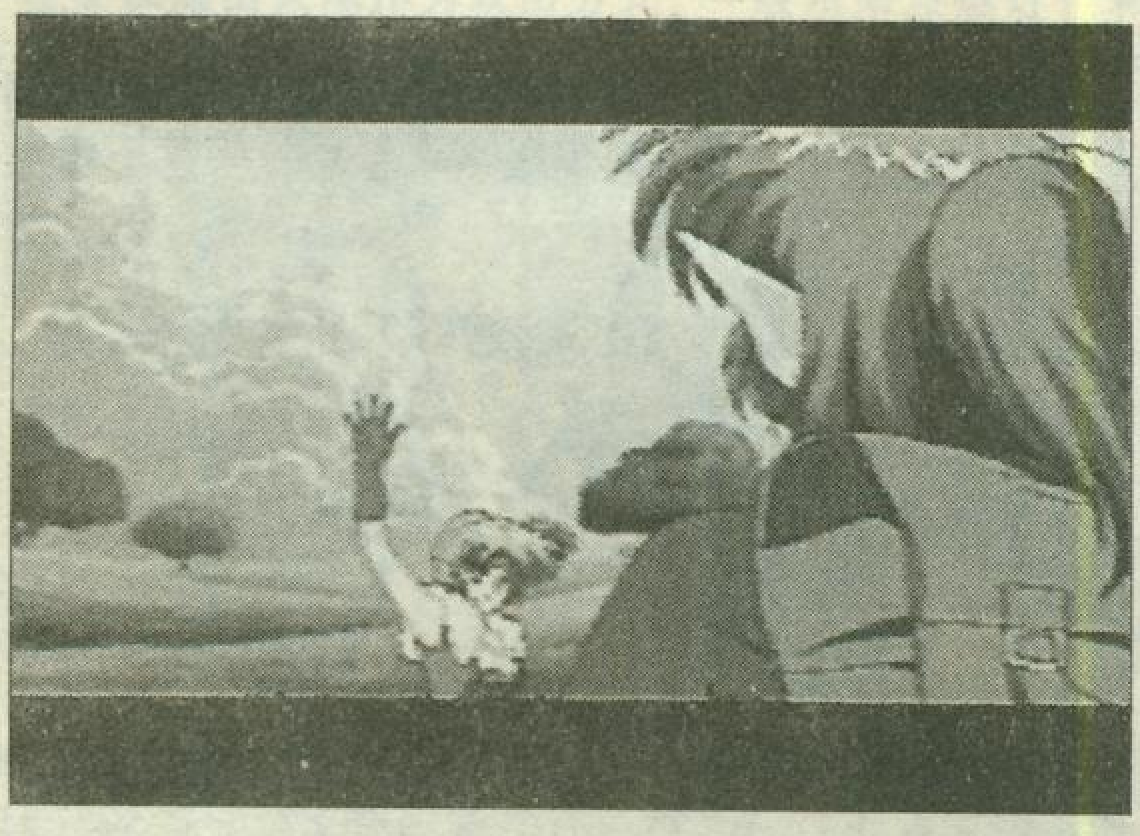
①木桶、石块与按钮

在游戏中有两类按钮：一类是踩过之后不会复原的；一类是踩过后自动复原。只有木桶和一部分石块是在投出后不会碎的，所以往往要用它们去压住开关。有时开关太多，主角本人也要当作“木桶”使用。

②炸弹与控制杆

炸弹的爆炸是可以扳动控制杆的。有时主角与控制杆的高度差太大，不能用剑去击打，就要用炸弹去炸了。更难的情况是用两颗炸弹去控制杆的方向。更甚者要让主角在控制杆未动时完成某行动，随后在杆被扳动一次后完成某行动，接着再让杆回到原来位置，而且在主角完成这一系列动作时不能击打控制杆。这时就要在开始行动前在控制杆旁边预先放好两枚炸弹，而且要让两弹之间互不影响，又都能扳动控制杆（一般放在以控制杆为中心的对角位置）。这样利用炸弹的短暂延时来完成动作。

③自己创造阶梯



▶游戏的尾声有长达5分钟的动画等待着玩家，这在CG大流行的今天实属少见。

由于地型所限，某些高台是不能直接跳上去的，这时就要自己做个阶梯了。材料可以是木桶，把几个木桶叠起来，并且让每两个桶都错开一点，这就形成了阶梯。

④推动柱子

柱子有两类：一类是用石头雕成的，不会自己滑动，也不能被链锤打碎；一类是冰柱（某些火柱可用冰之杖冻成冰柱），可以用链锤打碎，而且只要推一下就会沿一个方向滑出去，直到被墙壁或其他冰柱挡住。第一类比较好推，只要预先算好轨迹，使其在到终点前不会被推进死角就行了。第二类就复杂多了，必须经过周密的计划，算好所有柱子的轨道，利用柱子可以挡住柱子的特性和链锤的帮助完成一系列的推动动作。

⑤试着去控制那些本不受控制的物体

很多时候你都会遇到自动漂移的物体，利如石板，砖块等，它们一般不受你的控制。但有时你希望它的运动规律能有所改变，例如你也许希望某块石板能等一会儿再出发，以便在与下块石板相遇时的距离更小一些，方便跳跃。这时，你可以用自己的身体去接触石板，它会立刻停下来，到了合适的时候你再离开，它又会继续停止前的运动，这样就能在一定程度上降低难度。

⑥贴边的妙用

如果你面前有许多铁刺球，而恰好这条路有一边是悬空的，你就能用这条“密法”了。前面已经说过，只要影子还落在台面上，人就不会掉下去。所以先要小心地找好临界位置，使影子只与路面有少许接触，人根本就处于悬空状态，这时再贴着道边走过去，刺球就不会伤你一根汗毛了。

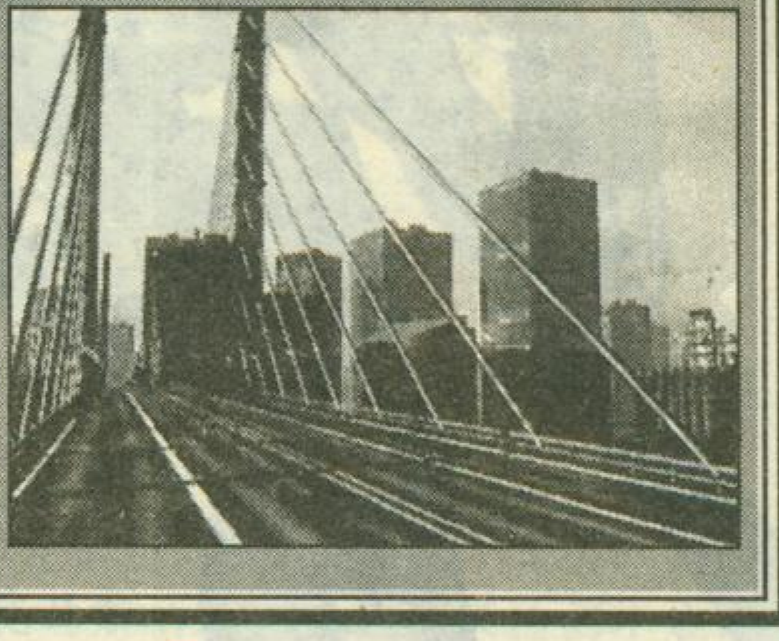
文：刘鹏　责编：PERFECT

前线任务 2

危机四伏 一处即发

年底，预计发售的新作多得吓人，无论是 SS 的《格兰蒂亚》、《救火奇兵》，还是 PS 的《寄生前夜》、《陆行鸟之不思议的迷宫》均是软件商们的心血力作。我想这场年末的软件之争无论结果如何，最受益的莫过于玩家了吧！

言归正传，《前线 2》在大家的期盼下终于发售了，今次将刊登流程和系统，至于故事背景请参看 9 月号。



PS　厂商：SQUARE　类型：SLG　发售日：97・9・25

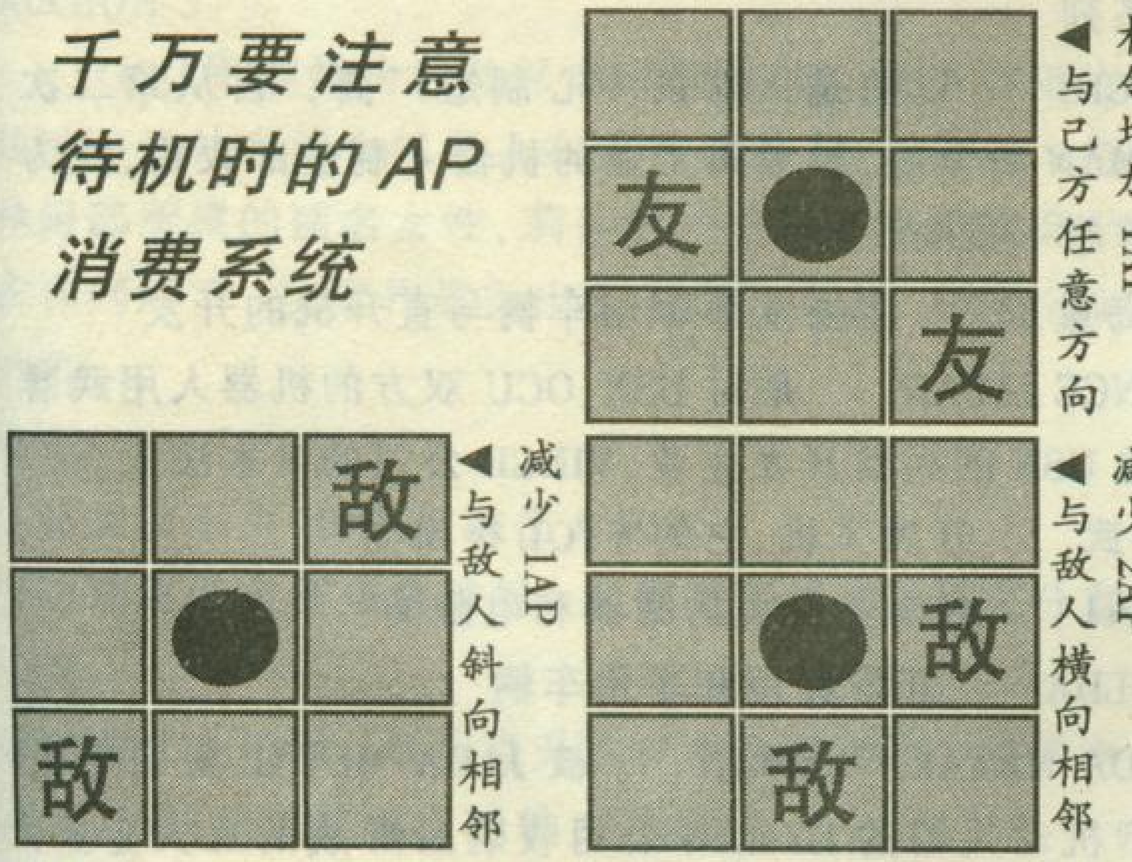
《前线任务》在玩家心目中的地位不容置疑 2 代的推出将再掀波澜

决定角色生死存亡的关键数值——“A P”

在《前线任务 2》的世界中，敌我双方的角色在进行“移动”、“攻击”、“回避”以及“使用道具”均要消耗 AP。当 AP 降为 0 时角色便不能作出任何行动，而被敌方击中率将变成 100%，所以千万确保足够的 AP 值。在游戏中角色每移动一格就要消耗 1 AP(对不同的脚部配件略有不同)；格斗需 0 AP；近距离战斗需 2 AP；承受攻击时的回避行动需 2 AP；使用道具需 4 AP；远距离战斗则需消耗 6 AP。

值得注意的是，AP 并非机体的性能，而是对角色能力的反应。另外，在每一回合开始时 AP 均会回复至上限，但在一些特殊情况下将略有变动。

千万要注意待机时的AP消费系统



装备的属性关联

与一般的 RPG 游戏相同，在今作的装备中同样存在属性问题。通常状况下属性只存在三种类型，即：耐炎热(火炎放射)；耐贯通(近距离攻击)；耐冲击(格斗攻击)。针对不同的敌人采取不同的装备是制盛的要决。

由于游戏后半部的战斗难度颇高，而且胜利条件往往大不相通，所以在战斗中失利是极为常见的。遇到这种情况，最好在提取进度前根据敌方的武器状况调整己方的装备属性。

装备时出现名词的英汉对照

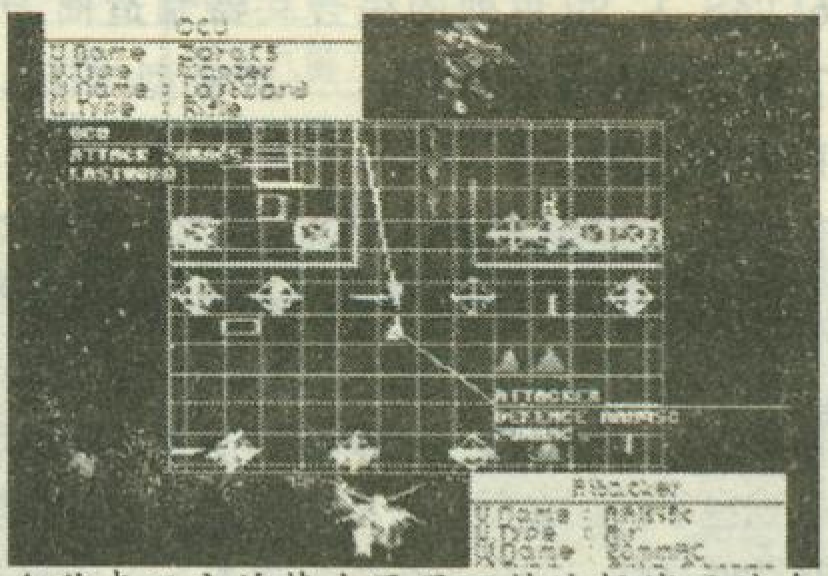
TOTAL——机体的总战斗力
FIGHT——格斗攻击的战斗力
SHORT——近距离攻击的战斗力
LONG——远距离攻击的战斗力
MV——移动力
MOB——机动力
R・C——现时装备下出击费用
HP——机体各部件的耐久力
W/P——W 为最大重量、P 为最大负重

机体的特殊状态一览

眩晕：一旦进入状态，角色便不能进行一切行动了，用任何武器攻击均有可能令对方进入眩晕状态。眩晕状态要在一定回合后才能回复。

恐惧：恐惧与眩晕状态的出现条件和效果大致相同，只是这种状态的持续时间不长。

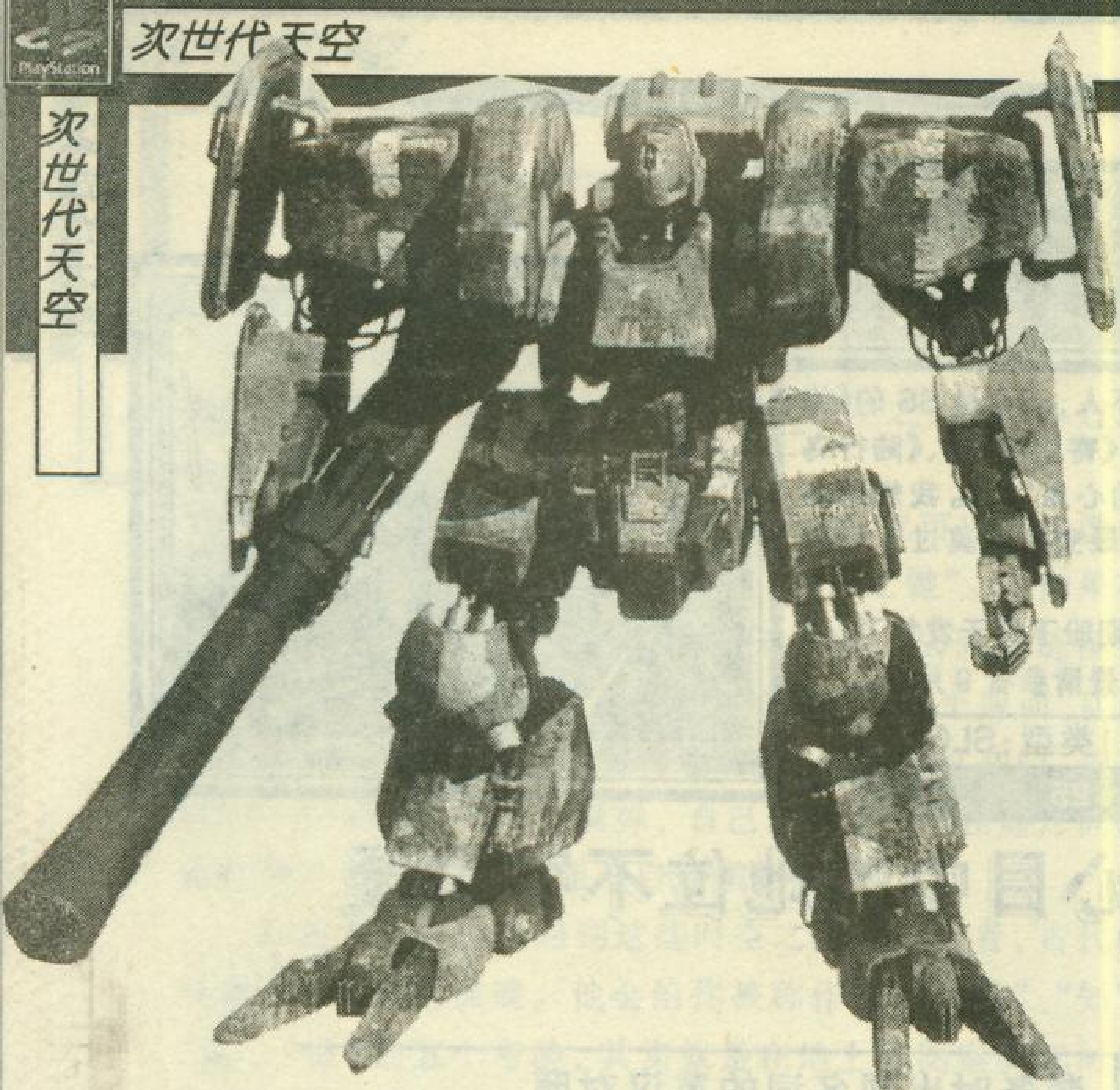
亢奋：亢奋时消耗的 AP 要比通常状态多一些，不过处于这种状态是不会中眩晕、恐惧状态的，而且角色的命中率也会随之提升。


▲敌我双方的势力显现巧妙地抵消了读盘时的等待感。

降伏：使敌人处于任何行动都不能的状态，当敌方 HP 较低的部队进入我方降伏劝告特技的范围内时并使用此特技便有可能降伏敌方。

投降：条件同上，使中招的敌人放弃机体投降，之后就可以把它的机体和武器据为己有。

锁定：这是对敌方单位的身体进行的，在雷达车被捕获的场合可以发生。分为近距离、远距离攻击两种，利用它可对敌机体进行集中攻击。



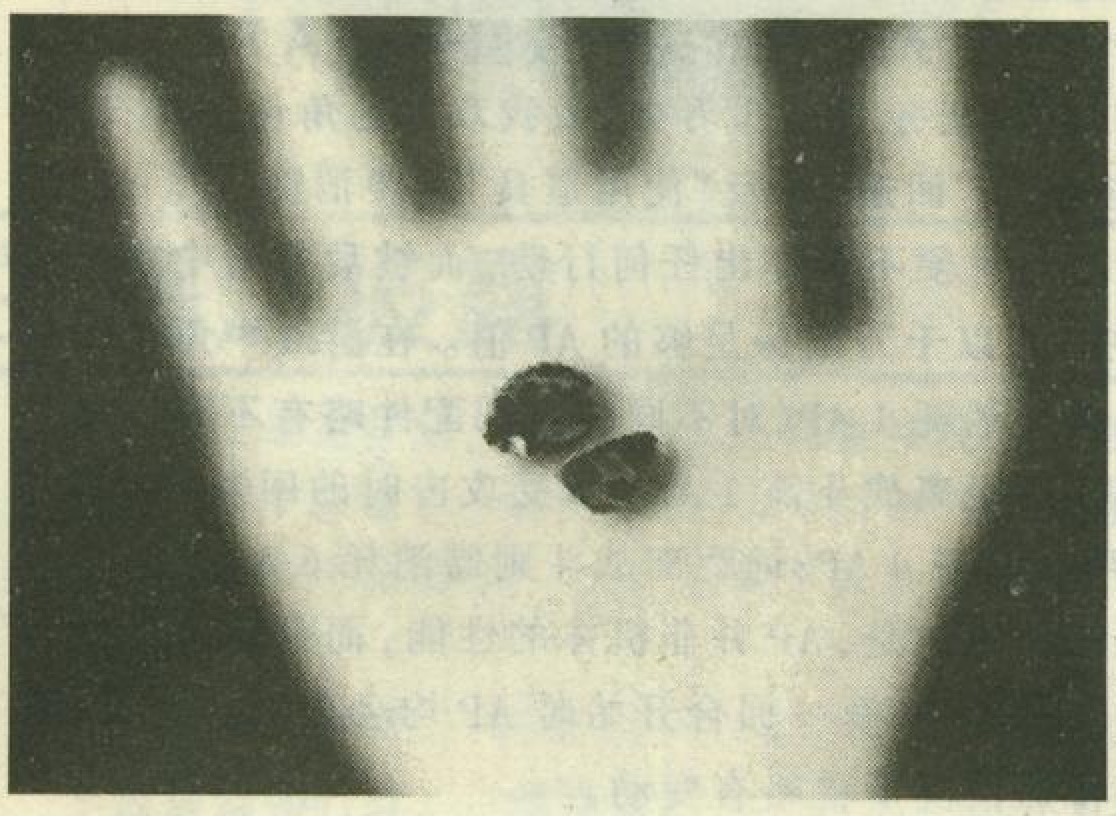
机体各部件装备的相关常识

身体：机体中最大的主部件，是决定引擎马力的重要所在，它将限定机体全部装备的重量。另外，由于驾驶舱在此处，所以此部件的耐久力如果降为0的话整个机体就会被击毁。

手臂：支撑着肩载武器的重要部件，当然也有一些本身具攻击效力的型号。如果此部件被破坏，那么手持武器和肩部装备都将无法使用，机体双臂均被破坏后就相当于废人一个了。

背包：背包决定着机体是否能购装备在战斗中使用的道具和机体的回避率，因此在战斗前千万要认真选择。

足部：在今作中足部的配件将做大幅度的增加和改良。前作中的"轮胎型"设计已不复存在，取而代之的将是能在起伏不定的地形上发挥出卓越机动力的"多足型"。



◀这是在片头CG中出现的场面，短翅的瓢虫预示着战争的灾难……

攻击武器的字母缩写

MG－机枪	RF－步枪
SG－散弹	FL－火焰喷射器
BZ－反坦克火箭炮	ROD－棍棒
PC－拳	MI－导弹
RK－火箭	CA－加农炮
AC－自动加农炮	SAM－对空导弹
ARK－对空火箭	

游戏中的兵器制造商

EC及其他的系列

1.SENDER　大型通用机制造厂

2.TAUREAU　侦察型机器人与火器的制造

3.BSCHNECKE　全世界首先将战斗机器人实用化成功的制造商

4.NAXOS　奥地利的电脑厂商，制造机器人用的电脑。

5.NBALESTORO　意大利新兴的机器人制造商

6.TAS　以色列的综合兵器制造商，开发直升机和车辆

7.MASERUINDUSTRY　对轻型VTOL机的制造很自信的南非制造商。

OCU系列

8.IGUCHI　以前是火器的中心制造厂商，自从第二次HALFMAN纷争后，被坂田工业的机器人制造部收购，成为日本首屈一指的厂商。

9.雾岛重工　主要从事军用车辆与直升机的开发

10.VINCE JAPAN　是对USN、OCU双方的机器人用武器销售的USN的兵器开发企业，VINCE公司的日本法人。

11.必武　开发飞机，它的VTOL很出名

12.PaPel　东南亚最大的武器和电脑商

13.VELDA　开发民用和军用车辆

14.JADA METAL·LYMAN　被JADA METAL集团中生产大型机动兵器的LYMAN公司收购后形成的巨大企业，负责OCU军中40%的机器人的制造。

15.LEONORA ENTERPRISE　仅次于JADA METAL·LYMAN的OCU兵器制造商。

USN系列

16.FIRE VALLEY　原本是枪械制造商，第二次HALFMAN战争后开始制造机器人。

17.WALTER·VONNGUT　制造军用运输机和民用运输机的飞机制造商

18.DIABLE AVIONICS　USN最大的兵器制造商

有关《前线2》攻关的几点经验

在《前线2》中斗技场的战斗已经不能再提高任何经验值了，所以获取经验值提高角色能力要靠剧情战场这唯一的途径了。那么怎样才能在敌重我寡的战斗中更多的取得经验值并把它们较平均的分配呢？1·先从敌机体的零件破坏开始，控制近身格斗的使用次数；2·在条件允许的情况下先将比自己强的敌人消灭；3·如有经验值加倍的特技效果会明显；4·初期战斗中尽量注意各角色的平均发展，远距离攻击尽量在游戏初期培养至一定程度；5·每位角色都要有最擅长攻击方式，全面发展的可能性并不大。6·要尽量利用斗技场大赚钞票，购买当前的最佳装备。

游戏初期的任务安排及战术指南

MISSION 1

夜晚，亚罗鲁获斯军偷偷潜入利美安机地，突然发动攻击……

攻关要点：难度很低，主要在于熟悉系统

MISSION 2

攻关要点：难度很低，可作为练习各项特技的好机会

MISSION 3

由于边境有革命军重兵把守，部队转向亚罗鲁获斯的首都行进。

攻关要点：同样难度较低

MISSION 4

阿什终于从阿罗尔帝什逃了出来，但又遇上了海防军。第四关的舞台就是阿罗尔帝什海岸，这是与OCU营救俘虏部队的合流地点。这关的目的是让阿什乘上在地图上标有字样地点的直升机，并安全撤离。

攻关要点：

①托马斯陆防军的崔欧进行护卫

②从开始到乘直升机的过程中，阿什要积极参与战斗

③阿什、乔伊斯、艾米亚死亡，则游戏结束。

④不要注重破坏敌人的零件

⑤当直升机在海上出现时，敌人部队便开始行动。这阶段是主要以河口附近的直升机为主攻对象。剩下的交给托马斯就不成问题了，一定要给托马斯装备相应的武器。

MISSION 5

OCU军继续为营救俘虏艰苦作战。在革命军占据的基地不远处有两个机器人在监视着敌人。这两个人是OCU情报部所属的两名女性，莉莎和小百合。她们在自己的搜索和判断下，决定作战救出被关押的俘虏，并送上运输直升机。

要点：

①这关有不少NPC，但攻击力较低

②这关有两名新角色登场，她们善于近战，要充分利用这一点

③这关敌人较强，战斗直升机多半会被消灭，要集中力量攻击，并快速送俘虏上运输直升机

MISSION 6

由于搜索收容所，多甘迪与小百合一起到街上的斗技场去，试着与小百合的老朋友、情报屋的科迪接触。科迪引导着去革命军司令部俘虏收容所，却遇到了谜之黑色战斗直升机的袭击，因为突然见到革命军出现，大家有些恐惧。

要点：

①从黑色直升机破坏的地方进入基地内部，并救出俘虏

②自军分为两队，分别消灭南北两方的敌军

北侧是科迪和克利夫，南侧是莉莎与小百合

③半途北侧会有三名敌援兵

MISSION 7

这关目地是护卫特殊的部队单位

攻关要点：

①开始就向东进攻，先将大使馆附近的敌人消灭，目的是护送西南方的自军进入大使馆。

②当抵达大使馆后，南方会有3个敌机出现，还有托马斯带自军3名出现，用托马斯的对空武器消灭他们不成问题。

MISSION 8

攻关要点：这关要利用地形的高低差

MISSION 9

在达卡中央部分的营救作战中初次见面的托马斯，这次又与莉莎在一起成功的救出要人并撤到国外。

攻关要点：

①由于自军回避率低，受伤后的补给问题是一定要十分注意的。

②由于远距离攻击后可能AP会为0，造成不能在近距离战中反击，这也要十分注意。

文/责编：PERFECT

北京游戏广场

价格与信誉是我们始终坚持的原则

机种及配件	价格	邮费	机种及配件	价格	邮费
土星原装透明手柄	90	20	索尼原装手柄	130	20
土星组装手柄	35	20	索尼组装手柄	35	20
土星连发双打手柄	60	20	索尼原装记忆卡	155	15
土星原装记忆卡	165	15	索尼组装记忆卡	70	15
土星组装记忆卡	110	15	索尼专用制转	95	20
土星专用光枪	85	35	220—110伏变压器	35	25
土星原装大摇杆	290	60	超任手柄	35	20
土星专用制转	75	20	世嘉六键六手柄	15	15
土星金手指	130	20	土星加速卡(新型)	85	20
土星索尼两用光枪	145	35	世嘉Ⅱ型机	230	80

特别推出：土星套机(直读、原手柄、AV线、电源、一张盘、保修卡)　1380元

索尼套机(直读、原手柄、AV线、一张盘、保修卡)　1520元

土星四合一卡(通用各国软件、8M记忆卡、金手指、新型加速卡)　200元

索尼光枪通用卡：可用于索尼《化解危机》　150元

注：1. 浙江省玩友裘欢因您的地址不详无法发货，请您速与我们联系。
2. 请本店会员持会员卡领取纪念品，数量有限，送完为止。
3. 诚招外地游戏经销商与我公司合作，欢迎来人来电洽谈。

邮购、汇款地址：北京市宣武区右安门内大街212号 游戏专卖 刘可(收)　邮 编：100054

业务电话(010)63527624　联系人：马杰、张烨

批发电话：1391199244　联系人：孙冠宇

塞尔达传说
——梦见岛

系列名作登场GB

任天堂自身的软件制作实力可谓人所共知，“塞尔达传说”系列就是其招牌作之一。

如今，全部采用 POLYGON 的“赛尔达 64”已在紧锣密鼓的制作中，可是仅仅 8M 的“赛尔达——梦见岛”却仍在 GB 上风靡着，这足以说明任天堂软件的强大生命力。的确，任天堂的实力不容置疑。

GB　厂商：NINTEN　类型：A·RPG　容量：8M



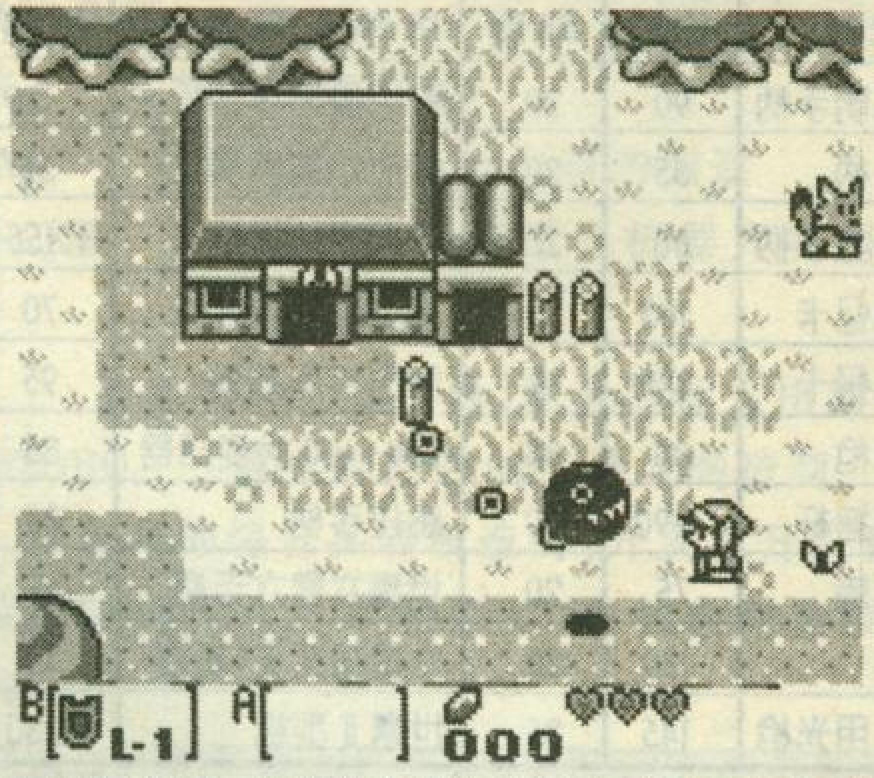
在GB上出演的“赛尔达”，风采依然如故

欣赏完开场的一段精彩动画后，替主角取个名字，在梦见岛的冒险便开始了。

主角一觉醒来，看到床边站着一个美丽的女孩。与她谈上几句话后，跳下床，只觉得精力充沛。接着，向站在桌子旁的大胡子请教了几句，便得到最初的装备——盾牌。

出得屋来，发现这里是一个村庄。沿着小路往西走，至尽头后转向下走。走了几步后，会遇上最初的敌人，此时主角完全没有攻击力，只好用盾牌护身。几经波折，来到海边，看见沙滩上插着一柄剑。过去拾起剑，主角便具有攻击力了。舞起手中的剑，把周围的敌人杀个精光，这下可以出口心中的恶气了。从猫头鹰的提示中得知，打开第一关宫殿的钥匙在北方的森林，主角便提着剑向北方走去。

来到(2,6)，有一只猫头鹰站在大树旁等待着主角。若主角继续向上走，猫头鹰便会嘲笑主角，告诉主角此路不通。第一关的钥匙就在前面，好歹也得试一试。果然画面一转换，主角便被带到另一棵大树旁，第一关的钥匙真是可望不可及。看来要取得钥匙，必须先“解决”那只爱捉弄人的猫头鹰。往东去，来到一个山洞，在里面主角取得了 50 颗钻石。穿过山洞，推开石头，主角拿到一个蘑菇状的物体。沿原路退出山洞，继续往东去，来到一个有大红心的版面。大红心现在还拿不到，转向下走。在水池边可遇到一种带电的敌人，万不可用剑劈它，否则将触电少血。来到一阴暗的小屋，把蘑菇状物体交给屋中间不停地捣药的人，那人会把此物体炼成火种交给主角。回到捉弄人的猫头鹰那个版面，往猫头鹰身上洒上一把火，它就变回人的样子，原来是给主角盾牌的那个大胡子。现在往上走，便可得到第一关的钥匙了。



▶充满童趣的GB画面，笑咪咪的小房子，傻乎乎的人物，还有长得整整齐齐的青草地。

回村庄四处走走，可发现一间屋子，里面可玩用机械钳“钓”东西的游戏。交 10 颗钻石给屋边的男人，可钓一件东西。如此钓上几个回合，赚够 200 颗钻石，并把中间的鸭子钓到后，到北方的商店，买一把铁锹。出了商店再进去一次，买上几颗炸弹，现在可去第一关宫殿了。

在第一关宫殿里，先后取得了三份地图，这样，宫殿里的道路及宝箱的分布情况便可一览无遗。在左边最上方的房间里，主角取得了羽毛，装备后可跳跃。在靠左的一个房间里，主角用炸弹炸开墙壁，在里面可取得一个螺号。拿到开大门的大钥匙并战胜推柱子的怪物后，主角来到关底 BOSS 的房间，与一只大蜈蚣对战。不断地挥剑斩蜈蚣的最后一节尾巴，可迅速将其干掉。在里面的房间里，拿到了第一件乐器。

又来到有大红心的版面。跳过地洞，取得红心，向上走，来到一个山洞。把里面的大小敌人全部消灭后，到最里的房间把囚禁着的黑链球解救出来，主角得到一个杀敌的伙伴了。沿着没到过的路往北走，便来到第二关宫殿。一进去就是一个漆黑的房间，到中间的火坑上洒上两把火，照亮整个房间，可看到原来关闭着的暗门也打开了。一路不断深入，来到藏着大钥匙的房间(地图上有显示)，按照蝙蝠→兔子头→骷髅的顺序把三者先后杀死，才能得到打开 BOSS 房间的大钥匙。利用刚取得的新工具手钳把关底打倒后，又得到了第二件乐器。

回到村庄，在一间屋子里与一女人交谈后，黑链球回到自己的岗位上。到村北的一间屋里，用鸭子换得一个蝴蝶结，再来到另一间屋子，与里面滚动着的小黑球交谈，可用蝴蝶结换得一个罐头。带着罐头到南方的一间屋里，把罐头喂给鳄鱼吃了，可得到一串香蕉。

村子东边的大片地区还未“开荒”呢，现在就去。沿着小路不断往东，遇到一只黑色青蛙在喊肚子饿。反正这串香蕉自己也不吃的，便做好心喂给黑蛙吃了。果然好心有好报，黑蛙吃完香蕉后马上召来许多同伴，帮主角垒起一座通往彼岸的桥。主角在过桥时，还顺手拿到了拐杖。通过暗道，主角潜入了一间大宫殿。到这里的任务是收集 5 片叶子：一片在树上的乌鸦上；一片在躲在地洞里扔炸弹的怪物上；一片在刚进大门的几个敌人上；一片在宫殿深处的一堵墙里；还有一片在二楼舞链球的敌人身上。

把 5 片叶子交给湖边一间屋里的男孩后，把桌子推开，可发现一暗道。穿过暗道后，置身于一大片花丛中。别以为这是美丽的花园，其实这里到处都是陷井，稍不留意便要吃苦头。总算用剑劈出一条路来了，在猫头鹰面前的土地里用铁锹挖到宝藏——一把“金”钥匙，这可是打开第三关宫殿的钥匙啊。在第三关宫殿里不断奋战，终于取得了跑鞋(可把冰块撞碎)和第三件乐器。

出来后，沿路返回，在一棵大树旁，大胡子正望着树上的蜂巢流口水。既然是旧相识，就上前打个招呼吧。岂料大胡子一把夺过

拐杖，把蜂巢敲了下来。这下可闯大祸了，一大群黄蜂“蜂涌而出”，追着大胡子不断叮咬，大胡子也顾不得拾起蜂巢，抱着头逃走了。拐杖没有了，拿回个蜂巢也不错，便带上蜂巢，回到村庄。一间奇怪的屋子前有石头拦住入口，好在有手钳，搬开石头，进入屋里，见到有一张床，正好睡上一觉。主角做了一个梦，在梦中，他取得了一只笛子。

一觉醒来，又该继续冒险了。来到最开始呆的屋里，在桌上找到一封信，是女孩留下的。从信中得知，女孩到海边看潮去了。这么久没见面，怪想念的，主角也赶到海边，与女孩会晤。这里有一段动人的画面：主角与女孩依偎着坐在沙滩上，互相倾诉着心声。天、海、海鸥、人组成了一幅美丽的图画。女孩终于答应与主角一起去冒险。带着女孩回村庄，进钓东西的屋子，女孩会操纵机械钳把收款的男人钓起。一番对话后，主角与女孩又继续冒险。

战斗之余消遣一下也不错。主角来到村庄北面的钓鱼池，付10颗钻石，便能玩钓鱼游戏。应努力把右下角的那条大鱼钓起，这关系到以后剧情的发展。



▶好朋友生病了吗？不知道大胡子叔叔能不能把他治好？

主角带着女孩来到（11，11）。从暗道来到对岸后，往南走，来到另一个村庄。先到右下角的屋里，用蜂巢换得一个南瓜。再往下走来到一条河边，遇上一只大海豹。一番对话后，女孩跟着兔子走了，海豹也翻身下河，让开道路给主角通过。振作精神来到一个流动沙丘处，干掉一条老沙蚯后，得到第四关宫殿的钥匙。回到村庄，发现女孩正在草坪上为各种小动物唱歌。上前交谈几句，主角便与女孩一起合奏。一曲奏毕，女孩把主角在梦中取得的笛子换成了另一支笛子（1号笛）。主角来不及与女孩缠绵，又赶到第四关宫殿处，把门打开。但要进第四关宫殿，还要费一番周折：沿着楼梯上爬，从暗道来到高处，把南瓜给在墙角的人吃了，换得一朵鲜花，最后从缺口处勇敢地向下一跳，才能进入第四关。第四关的宝物是件潜水衣，有了它，便可在水中自由来往了。这关的大钥匙藏得挺隐蔽，在一个水池底下，需潜入水中才能取得。最后，当然是把第四件乐器也搞到手了。

出来后，沿着河流往左游，可见到一个山洞，在里面拿到了又一支笛子（2号笛）。试吹一下，主角瞬间来到那间可买到加血瓶子的商店。咦，主角身边还多了一个幽灵呢！主角带着幽灵来到（7,16）的屋子，幽灵在屋内探寻一番后，主角又将它带到（5,7），让幽灵回到自己的坟墓安息。

下一目标是第五关。第五关的入口在水里，只要在入口处按B键潜入水底，便可进入第五关。在4个不同的房间里将骷髅打倒4次，便能得到第五关的宝物飞抓（可缠住远处石头或宝箱将主角拉过去）。打败关底躲在墙洞里的长蛇后，主角取得了第五件乐器。

身经百战的主角已收集了999颗钻石，为了以后的冒险更顺利，去购买强力的武器吧。回到最初的村庄，在商店里买一把强弓，主角的战斗力又大大增强了。使用弓箭有数量限制，毕竟有点美中不足。若此时主角收集的螺号达到20个，便可到（11,9）的屋子里，在此，主角用20个螺号换得了宝剑的LEVEL VP。

长时间的战斗总会使人厌倦，主角来到（16，4），交给屋里的人100颗钻石后，就可以进行一次瀑布大漂流。主角在漂流中补充了各种物品，最后到达（16，9）。上岸后，沿路向南走，来到一所宫殿。宫殿里的敌人很容易对付，主角不费吹灰之力就拿到了第六关的钥匙。从（14,10）的暗道进入第六关后，主角使原来的手钳升了级（可举起更大的物体），并得到了第六件乐器。

回第二个村庄，把鲜花交给那只写信的羊，可得到信封；再去（1，4），与屋里的人换得了一把扫帚；带着扫帚回到最初的村庄，找到老太婆，与她换得一个钓鱼钩；不能有丝毫松懈，主角又赶到（11，15），跳下桥，潜入水底，与桥下的人换得一个发夹；又来到（10，13），与水中的美人鱼换得一个领结，再到（10，15），把领结交给石马。石马移开，露出一条地道，主角在里面取得一面镜子。

有了镜子，一些原本看不见的东西都露出了原形。主角突然想（5，16）有一间空屋好象隐藏着什么秘密，赶去一看，隐形的商人现在看得到了。主角放下铁锹，拿走了商人的回力镖（强力武器）。为了拿到第七关的钥匙，主角来到（5,13）。这块土地上插着许多面提示牌，主角需按一定的顺序把所有的提示牌都看过一遍后，才能打开一个暗道的入口。暗道里的老鳄鱼有一支笛子急着出售，主角拿出300颗钻石，买下了这支笛子（3号笛）。

回最初的村庄，推开黑色的铁座，在里面发现一副残骸。主角吹响3号笛，召来了一个灵魂，灵魂与残骸相遇后，便复活了，原来是一只大母鸡。大母鸡为了报恩，跟着主角一起去冒险。主角来到（11,1），进入山洞，在大母鸡的帮助下，取得了第七关的钥匙。在这一关里，主角的盾牌也LEVEL VP了。第七件乐器一定要取到手。

只剩下最后一关了。主角不再犹豫，补充了装备后，来到第八关的入口处。没有入口？主角正感到困惑，猛然想起笛子的魔力，便吹呼了3号笛。笛声中，一条龙窜出来，放肆地进攻着主角。主角把它杀死后，进入了第八关。有了前面这么多关的锻炼，要打穿这关也不是什么问题了。在这关里，主角取得了最后一件武器——火之神杖。打败关底后，终于把八件乐器都弄到手了。

冒险已接近尾声。主角来到（7,1），在巨大的蛋前吹响了1号笛，八件乐器也出来伴奏。一段优美的乐曲后，蛋炸开了一个入口。先别急着进去。回到（1,12），在屋里右下角的书架上查到走迷宫的方法，再去商店补充装备后，便可到蛋里与最终BOSS决一死战了。

走蛋里的迷宫应按照刚才查到的方法去走，才能到达首脑处。最后一战果然异常壮烈，最终BOSS会变五次身，而主角凭着精湛的武艺和顽强的斗志，终于把最终BOSS打得烟消云散了。

接下来的ENDING画面，就请玩家慢慢去欣赏吧！

提示：1. 共有12个大红心（每4个加一个血格）。它们分别在：（1,11）、（3,7）、（5,5）、（8,7）、（9,8）、（1,1）、（7,9）、（14,2）、（14,13）、（15,13）、（15,3）、（8,1）

2. 20个螺号分布位置：

（4,11）、（2,8）、（3,14）、（5,11）、（6,11）、（7,11）、（9,11）、（12,9）、（10,12）、（9,16）、（10,15）、（13,1）、（15,11）、（16,16）、（11,14）、（13,6）、（7,16）、（5,7），当收集的螺号达到5个和10个时，分别去一次（11,9）的屋里，可得到剩下的2个螺号。

3. 攻打每关宫殿时应注意：把每一个房间的敌人全部消灭，隐藏的宝箱和暗道才会出现。要留意地面，若地面有一格的花纹不同于其他的，可以肯定其中隐藏着钥匙。要多留意墙壁，有的关键物品往往需要炸开墙壁才能取得。

说明：上文中的坐标是按SELECT键后出现的地图坐标，前一个数字是横坐标，后一个数字是纵坐标。

文：钟晓夫　　责编：PERFECT

本栏目征集大量GB攻略稿件，机会难得！望朋友们勇跃投稿。

国产中文游戏万花筒

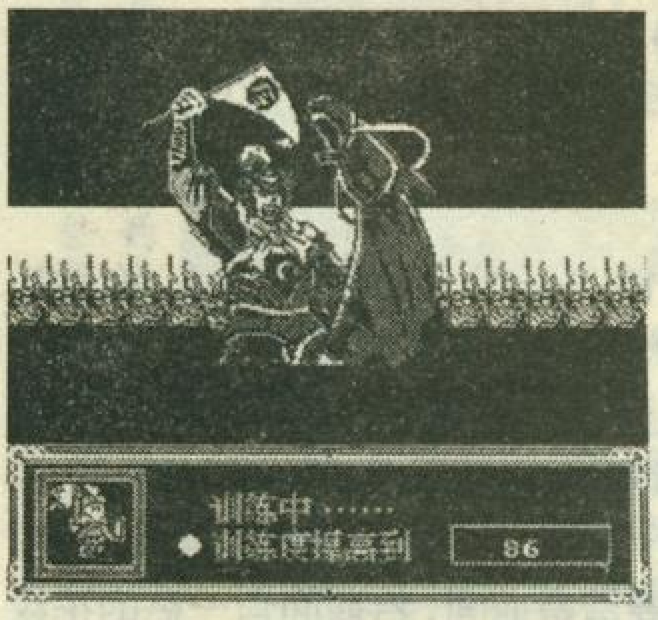
SLG 游戏的经典之作
——《楚汉争霸》

曹恒(文)

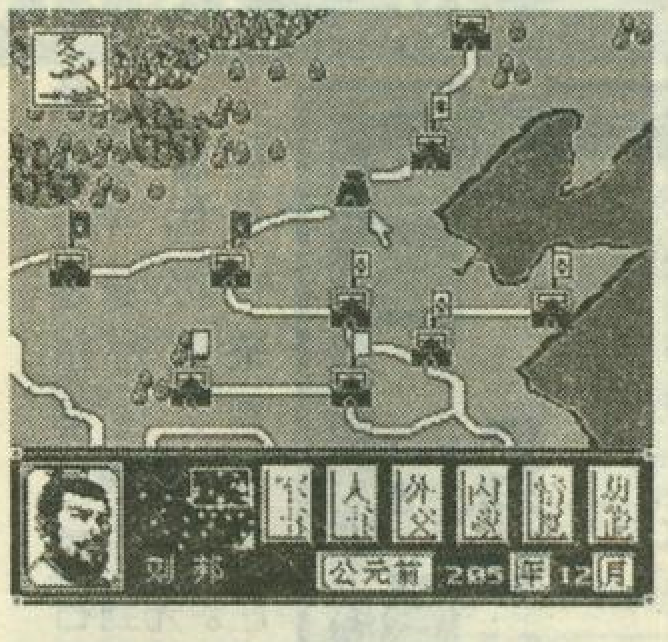
近几年，随着我国游戏领域的不断发展以及国内业界同仁们的共同努力，许多游戏软件制作公司为吸引更多的玩家，不断的推陈出新，翻新花样，研制出更多丰富多彩的游戏，也使那些关心本土游戏发展的“有心人”得到一丝丝的慰籍。在继承和弘扬中华民族优秀文化的号召下，外星电脑科技有限公司推出的《楚汉争霸》可谓是“独树一帜”。

也许诸位玩家对该公司去年推出的 8BIT 游戏《战国群雄传》情有独钟，时而赞叹不已。至今仍受到玩家们的青睐。但《楚汉争霸》的问世，将坚定国内玩家们对本土游戏软件制作研发能力的信心，也将预示着外星电脑科技有限公司在游戏软件的市场开发潜在力。笔者油然而起的是佩服他们对艺术的不懈追求和他们的大刀阔斧地推陈出新的魄力。依笔者拙见，《楚汉争霸》这款游戏的最大突破与创新主要是在“智能性”方面所体现的水准，真可谓千变万化。游戏中的 12 个章节单独成篇，每个章节有三种难度，玩家可根据游戏主角人物和游戏难易度的多种组合，使游戏变成一款上百种的大型游戏。并且游戏中任一章节的各关都是真正的电脑智能方式，玩家所面临的对手实际是仿真智能水平的“人”，而不是弱智的电脑。即便是玩同一关上百遍，也将有不同的电脑策略方式，如此智能 SLG 游戏在国人自制的游戏尚属罕见，加之纯中文系统显示，肯定会让玩家获得前所未有的乐趣和满足。

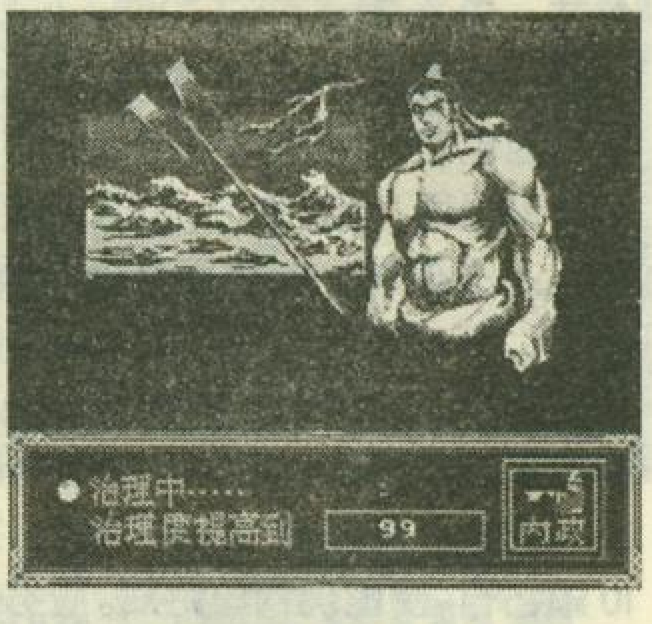




《楚汉争霸》向玩家们展示了公元前 200 多年“刘、项欲霸天下”的故事。游戏的剧情从“逐鹿中原”到“志在四方”，均是遵循史实事件的顺序为线索。其间，又围绕原著的故事剧情增加了许多难点，如增设玩家自任“君主”等，这样玩家可根据自己的水平适当选择角色游戏，进而逐渐统一中国，建立自己的帝国伟业。《楚汉争霸》的参数设置和策略计谋较为合情合理。如敌我双方的人数变化、战斗双方的兵力损耗以及敌将计谋的使用效果等各种参数值都做了精心调整与处理。并设置四项较为适用的计谋。其总体效果，既能使玩家感到游戏的难易适度，又能使玩家以开动脑筋智取强敌之机会，从而获得很大的心理满足。



玩惯 PC 游戏的玩家面对多种将领级别、攻击方式和计谋策略的使用所带来繁琐的操作而手忙脚乱，请别担心！《楚汉争霸》不但成功地在 8 位机上实现了高超的“智能”水平，而且简单方便的按键式指令将给你分忧解难：A 键为确认或进入下一级菜单；B 键为退出或退出菜单；十字键为选择菜单。另外游戏的主界面配以自动显示玩家所处位置的“雷达”全国小地图，让你放眼中华各地，纵览全局。并且主界面设计为四页全国地图，采用米字卷轴的拉屏方式，其视觉效果极佳，给玩家留下一份赏心悦目的感觉！



玩游戏之所以是休闲和享受，这与游戏美妙的音乐和逼真的音效分不开的。《楚汉争霸》中的十几首配乐与游戏场景巧妙地结合，完全使玩家从音乐中感受到那种上场杀敌的紧张气息，而各种爆破的音效更是模拟逼真，让人如身陷战场，将玩家们融入这割据纷争的乱世。在这款古中国风味地图、色彩柔和细腻的画面中。玩家将重新体验到“秦末乱世、非我莫属”的创世艰辛，如果玩家想窥视中国文化的精神，相信《楚汉争霸》这款游戏是一个神游中华五千年文化的绝佳机会！总之，要玩《楚汉争霸》这种内涵凝重的游戏，必须有相当的耐心，做好“持久战”的准备，不过，这样才算真正的角色策略类游戏。笔者认为有助于玩家对游戏的理解的升华。

国产游戏《侠义豪情传——禁烟风云》即将上市

由外星电脑科技有限公司呕心沥血制作的大型 RPG 国产游戏——《侠义豪情传——禁烟风云》将于近期与玩家见面。

这款 RPG 游戏制作历时一年，目前已进入紧张的测试阶段。它以一百多年前震撼民族的禁烟运动为背景，充分展示了外星公司多年以来，在开发历史题材游戏方面的优势与特色。该游戏界面友好，完全鼠标控制，操作十分简便，打斗时人物可向八个方位移动，战斗模式创新，武功招式变化无穷，场面火爆，而各种战斗策略的融会贯通更是 AI 的完美体现。其背景画面精美华丽，勾勒异域风情，写实感极佳。动画精致流畅，画面效果生动细腻。CD 音乐完全是按照电影音乐的模式制作，古朴的民俗小调，激扬的打击乐曲荟萃一坛，雅俗共赏。剧情扑朔迷离，多结局，多分支的结构，不时给人新奇意外的感受。全部游戏充满了冒险与刺激，具有很高的可玩性。

系统配置

CPU	486DX100 以上
内存	8M 以上
光驱	倍速 CDROM 以上
鼠标	Mouse + Keyboard
音效卡	Sound Blaster，及其兼容卡
操作系统	DOS 或 WINDOWS

中文 外星科技 游戏

游戏卡信息

★九七新卡奉献

- 疯狂鸡蛋仔 (SLG)
- 三国忠烈传(R-SLG)
- 魔域英雄传(RPG)
- 爆笑三国志(SLG)
- 银河时代 (RPG)
- 楚汉争霸(SLG)
- 杨家将 (SLG+ACT)
- 天王降魔传(ACT)
- 玩具总动员(ACT)
- 第四次机器人大战 (SLG)
- 隋唐演义(SLG)
- 大富翁 (TAB)
- 宇宙战将 (RPG)
- 勇者斗恶龙Ⅴ(RPG)

★外星畅销游戏卡

- 战国群雄传 (SLG)
- 林则徐禁烟 (A-RPG)
- 争霸世纪 (RPG)
- 创世纪英雄 (RPG)
- 魔道士阴谋 (RPG)
- 三国志Ⅲ (RPG)
- 水浒传 (SLG)
- 地道战 (RPG)
- 外星战士 (RPG)
- 上海大亨 (益智SLG)
- 三十六计 (SLG)
- 决战太平洋 (SLG)
- 三国志英杰传(RPG)
- 基督山恩仇记(RPG)

以上游戏卡适用于各种任天堂、小霸王、步步高、裕兴系列8位游戏机（FC）、学习机

部分代理商经销处地址

联系人	联系地址	联系电话	联系人	联系地址	联系电话
黄忠恒	北京朝阳区朝外头条甲93号汇阳大厦101室	(010)65924071	任春刚	沈阳五爱购物城131号	(024)4134090
陈秀民	广州市西堤二马路37号日用工业品交易市场二楼72档	(020)81857805	王利军	乌鲁木齐市钱塘江路27号新奇广场EF－008	(0991)3836688-990127
刘锡明	哈尔滨道里区西十二道街2号2楼10门	(0451)4647937	王细林	南昌洪都北大道016号	(0791)8501718
杨益群	山东济南市经二纬 三路9号海货旅社11号房	(0531)6929886-2811	李和平	内蒙古呼和浩特市站通达商场北主楼二楼35号	01394711302
池跃堂	西安市环城东路159号电器城东1排13号	(029)2518178	邓晓莹	成都市人民北路一段77号　成都市荷花池综合市场西厅13号	(028)6781867
林　勇	武汉市乔口区利济电子城74号	(027)5856912(店)	刘春元	天津市河东区六纬路93号海天家电经营部	(022)4214161-4120
杨其伟	浙江义乌稠州中路87号	(0579)5366497	郭　鸣	苏州市人民路182号103室	(0512)5229673
方　桄	杭州市文二路12号	(0571)8861919	张海星	重庆市渝中区公园路15号大环电子有限公司	(0811)3834223
王军设	绥芬河通天河68号	(0453)3924200	巴俊英	郑州市苑陵商场一楼家乐电器经营部	(0371)6973256
冯晓齐	上海市静安区万航路600号聚达实业有限公司	(021)62255978			

广而告之

★　应广大游戏爱好者的要求，本公司特设邮购部办理邮购业务。邮购时请务必写清所需卡带的名称和数量，同时将货款和邮费一起汇款至本公司邮购部。每批邮费为15元，邮购价格请来电来函 索取。

邮购地址：福州市国货西路303号福州电子城1219—1225室 郑长江　邮政编码：350009　联系电话：0591—3280678　传真：0591—3275958

外星电脑科技有限公司

中国福州五四路国泰大厦六层　邮编：350003　电话总机：0591—7553690
传真：0591—7914584　销售部：0591—7910878　联系人：郑林荣 林燕钦

优秀的企业必将造就优秀的产品

北京万和一族电子销售中心　邮购价目表

真正超低价目 欢迎货比三家 多作选择！！

独家提供：超任"金手指，磁碟版"内含大量 4M－32M 超任游戏，使用简便，放入磁碟机内可自动搜寻相应游戏，并自动执行，修改游戏，可另游戏无敌不死，快速长级，无限金钱等。每套磁碟四张，售价：40 元免邮资，随碟附送：简体中文使用说明及相应超任游戏目录。

代拷超任游戏(4001—48001) 每张 5 元 (免邮费)　拷盘满 100 元送超任磁碟版金手指一套(免邮费)

由于篇幅所限，有关其它物品价格参照 9 月份杂志或来电来信询问。

1. 凡购本中心卡带满 200 元以上者，本中心赠卡一盘。
2. 凡购本中心卡带满 300 元以上者，本中心赠卡二盘或赠宠物蛋一只。
3. 凡购本中心卡带满 400 元以上者，本中心赠精美时装表一只，并送万和游戏图书馆会员证，优惠卡一张。(第 3 条赠品无需邮资)

凡购本中心 MD 卡带满 200 元，本中心赠送一盘。300 元以上赠卡二盘(赠卡邮资另付)

文字卡带	水浒传(中文)	215	太空战士(中文)	170	★阿 Q 连环炮(中文)	140	★三国 2(中文)	130
	封神榜(中文)	210	新乞丐王子(中文)	185	模拟公园	100	战歌	90
	★三国 3(中文 2 合 1)	120	★信长野望霸王传(中文)	135	光明与黑暗 1 代(中文)	150	梦幻模拟战 2	90
	★大富翁(中文)	130	古代封印	95	特殊部队 357	100	沙丘魔堡 2	40
	新创世纪(原)	100	皇帝财宝	100	澎湃的电风	130	联合战线	110
	大航海时代 2	85	A 列车(经营类)	100	战斗传说	100	众神遗产	100
	麻雀恶魔塔	120	★三国列传	80	梦幻之星 2	80	光明十字军	100
	★信长＋三国 3(中文)	145	★三国 1＋百胜雄师	110	梦幻之星 4	70	大航海(中文)	130
	大海战	70	悟空外传(中文)	120	★皇家血裔	100	太阁立志传	130
格斗对打	★V.R 战士 2(32M)	70	★恐龙快打	80	★16 人街霸(40M)	135	★真人快打 3	70
	★饿狼传说 2	90	★世界英雄	60	★幽游白书 2	60	★真人快打 4	75
	★龙虎拳	60	★V.R 部队	60	★水浒风云录	140	★12 人街霸	40
	★侍魂	70	★七龙珠	60	★豪血寺一族	100	★武士道 2	60
	★拳王争霸	80	★WWF 摔角	80	★格斗英雄	60	★疯狂摔角(32M)	80
射击	★毁灭警官	60	机械战警 4	60	忍无可忍	60	越空狂龙	60
	异形战士	60	★空战 3 合 1	80	★空牙	50	★魂斗罗	50
	★火枪英雄	70	雷鸟 4	50	雷电传说	50	骷髅行动组	75
	★空牙＋雷电	90	★终极战役	60	沙漠风暴 1\2\3	45\55\65	红色战区	70
	蛟蛟蛟	40	米格 29	50	真实谎言	65	★联合大作战	60
	EX 战机	100	星际奇兵	70	F—15 战机	45	M1—A1 大坦	40
动作冒险	★杨家将	135	玩具总动员	75	美少女战士	60	★割喉岛	70
	★怒之铁拳 3(原)	120	外星王子	65	蚯蚓战士 2	60	魔界使者(24M)	60
	狮子王 2	120	狮子王	60	忍 3	45	魔城风云	120
	索尼克 1\2\3\4	35\40\45\50	漫画地带	60	★复仇者	70	黑水海盗	70
	索尼克 5	60	★战斧 3\4\5	38\48\70	★鸟人战队	55	★原始英雄	70
	七喜Ⅱ(3D)	90	上尉密令	60	★X－MAN2	55	蜡笔小新	50
	风中奇缘	60	鬼屋 3	70	★松鼠大作战	65	猫捉小鸟	80
	丁丁历险记	90	永远的蝙蝠侠	80	林克船长	60	消失世纪	80
	警匪追踪 2	70	★大混战	90	阿拉丁	65	史丁比大冒险	70
	生化人大战	70	波斯王子	60	魔界大法师	70	★蝙蝠侠与罗宾汉	75
	银鹰战队	90	雷鸟 3	70	埃及历险记	80	达飞鸭	60
	雷霆战机	80	野马战机	80	吸血伯爵	80	音速鸭	60
	无敌飞狼	80	特警判官	80	幽灵 2040	90	★97NBA7 合 1	150
	幽灵城堡	90	仓库番	60	科学怪人	80	★音速 3 四合 1	100
	暴力克星	70	森林俱乐部	60	★联盟杯足球	60	★暴力克星 4 合 1	100
	超级战机	70	警匪追踪	60	★暴力冰球	50	★音速 7 合 1	120
	断头屠夫	85	绯影	75	★职业篮球	70	冲破火网 4 合 1	85
	超级电单车	85	异星魔神	80	时空兄弟	70	★大混战 6 合 1	100
赛车体育	★顶极赛车 2	50	机车王 2\3	50\55	★天使之翼	40	★篮球飞人	65
	VR 赛车(原)	100	★97FIFA 足球(记忆)	55	★97NBA(记忆)	55	★台球传奇	60
	疯狂赛车	65	★实况足球 2	50	★实感篮球(3D)	100	★温布尔登网球赛	70
	★环球赛车	60	★日本 J 联盟足球	80	★NBA 争霸战	100	★大满贯网球赛	70

邮购汇款地址：北京东四邮局 630 信箱　收款人：闫志刚　电话：(010)64073697

以上卡带凡加★均为双人或多人游戏卡带。卡带邮资：一盘卡邮资 15 元，两盘 20 元，三盘 25 元，零售三盘以上一律 25 元。凡本公司赠品请另付邮资，赠品邮资同上。

广告

北京万和一族电子销售中心

万和游戏图书馆

每天只花三毛钱　　　　所有游戏玩的全

新会员入会首次特别优惠"电子宠物蛋"特优价每只 38 元，限购 2 只，每只邮资 15 元

另送：大型彩色电玩招贴画 42×60 厘米（非卖品　只送会员）

一、图书馆的性质

"万和游戏图书馆"是一个服务性机构及娱乐学习为一体，采用会员制，会期二年，既只有成为"图书馆"会员后，才有权参加本馆所开设的所有活动。

二、会员将享受到如下服务

会员将拥有：会员证、借卡证（A 证、B 证）优惠卡。

1. 会员证：会期二年，证明本人为本馆会员。凭此证可随时借阅本馆游戏资料书籍及初高中各科复习书籍；

2. 借卡证：借玩本馆所有世嘉卡 FC（八位卡） GB（掌机卡）用（分为 A 证 B 证）

A 证：使用期二年，每次限借一盘卡，不收押金，会期内不限次数、时间、不收任何手续费，只收每卡回邮费 13 元。

B 证：使用期二年，每次限借二盘卡，借卡时需将卡带押金（按广告价计算）连同二卡回邮资 18 元一同汇来，还卡时如数退还押金，会期内不限次数时间。

3. 优惠卡：凭此卡，购本店任何游戏软件时，均可享受 8 折优惠。

三、借卡证的使用与服务

在每次借卡前，最好先拨打服务电话（010）64073697 进行借卡预定，如不打电话预订请多选 2、3 卡以备无货时更换，以免耽误回邮时间，然后用邮政快件（非特快专递）将 1 次所借卡带及借卡证连同回邮费一同寄来，我馆收到后会用同样方式快速为您回邮，以免耽误您的宝贵时间。

四、由于邮寄过程当中要有正常损失的投递时间，因此我中心将会为您延长会期 3 个月，以做补偿。

五、会员将享受到的免费服务

1. 会员可凭会员证随时借阅本馆的游戏说明，攻略，书籍及初高中各科的学习复习书籍，资料（入会后将寄给您详细目录）

2. 每 15 天，本馆将向会员寄发本馆新到卡带配件，新产品目录及说明资料。

3. 开设游戏排行榜，每月评出 10 个上佳游戏（由此卡每月的借玩次数决定）凡借玩过排位第一卡带的会员均可得到精美礼品。

4. 每月由本馆或会员提出一个游戏话题，由会员讨论，交流，写的好的会员，本馆可由其任挑一款软件赠送。

5. 入会后，会员如在工作或学习中得到任何嘉奖（如先进工作者，三好学生等），可将获奖订书复印寄至本馆，本馆将发给 20 元至 1000 元的奖励。

6. 在会员中开设二手货市场，由会员提供二手货资料或买卖，也可提出不懂的问题，我们将编录成册，提供给所有会员参考。

7. 会员手中的机器及配件如有损坏，我们将尽力为您修复，如必须更换零件，我们将与您协商办理。

六、会员应尽义务

1. 尽可能为本馆提供游戏攻略，说明资料，丰富馆藏，丰富大家，丰富自己。

2. 尽可能为本馆出主意，想办法，怎样为玩友服务的要好，提出自己良好的设想与建议。

七、如何办理入会手续

1. 会员需交纳会费（均通过邮局汇款），会费分二种：

A、二年会费 200 元，拥有所有证件，可参加图书馆所有活动。

B、二年会费 50 元（可后补款至 200 元），只拥有会员证，优惠卡，参加图书馆部分活动。

2. 申请入会的玩友请提供如下详细资料：A、姓名、出生年月 B、详尽联系地址 C、电话

我们希望大家能够支持并努力建设这个"图书馆"，因为这是我们共有的家。服务联系电话：(010)64037924 联系人：李尽躬

机种配件	价格	邮资	机种配件	价格	邮资
世嘉六键手柄	15	15	PS 主机（主机 AV 线、电源、手柄、原版盘）	1900	110/60
世嘉超任多功能电源	60	30	SFC 主机（主机 AV 线、电源、双手柄）	670	110/60
AV 线　视频盒　视频线一套	30	15	GB 机（带一卡）	400	50
视频转换盒	15	10	GB 皮套/放大镜/对战线/电源	20/40/15/15	每种 10 元
超任双线火牛	80	30	SFC 摇杆（也可用于 SS、PS、MD 上）	300	60
原装世嘉Ⅱ型机（NTSC 制）	650	110	次世代主机专用电源	50	20/40
台产世嘉Ⅱ型机（N－P 双制）	260	110	SS 光枪（原/组）	300/150	40
世嘉Ⅱ型机赠一卡（N－P 双制）	310	110	SS 手柄/记忆卡/解码器/六分插	50/280/1400/300	一律 25 元
（购机赠卡为下表中 90 元以内卡任选）			SS 方向盘/飞行杆（带一张盘）	450/470	110
世嘉彩色 GG 掌机（赠 VR 战士 mini）	850	60	PS　ASC Ⅱ产原装摇杆/港产摇杆	350/330	100

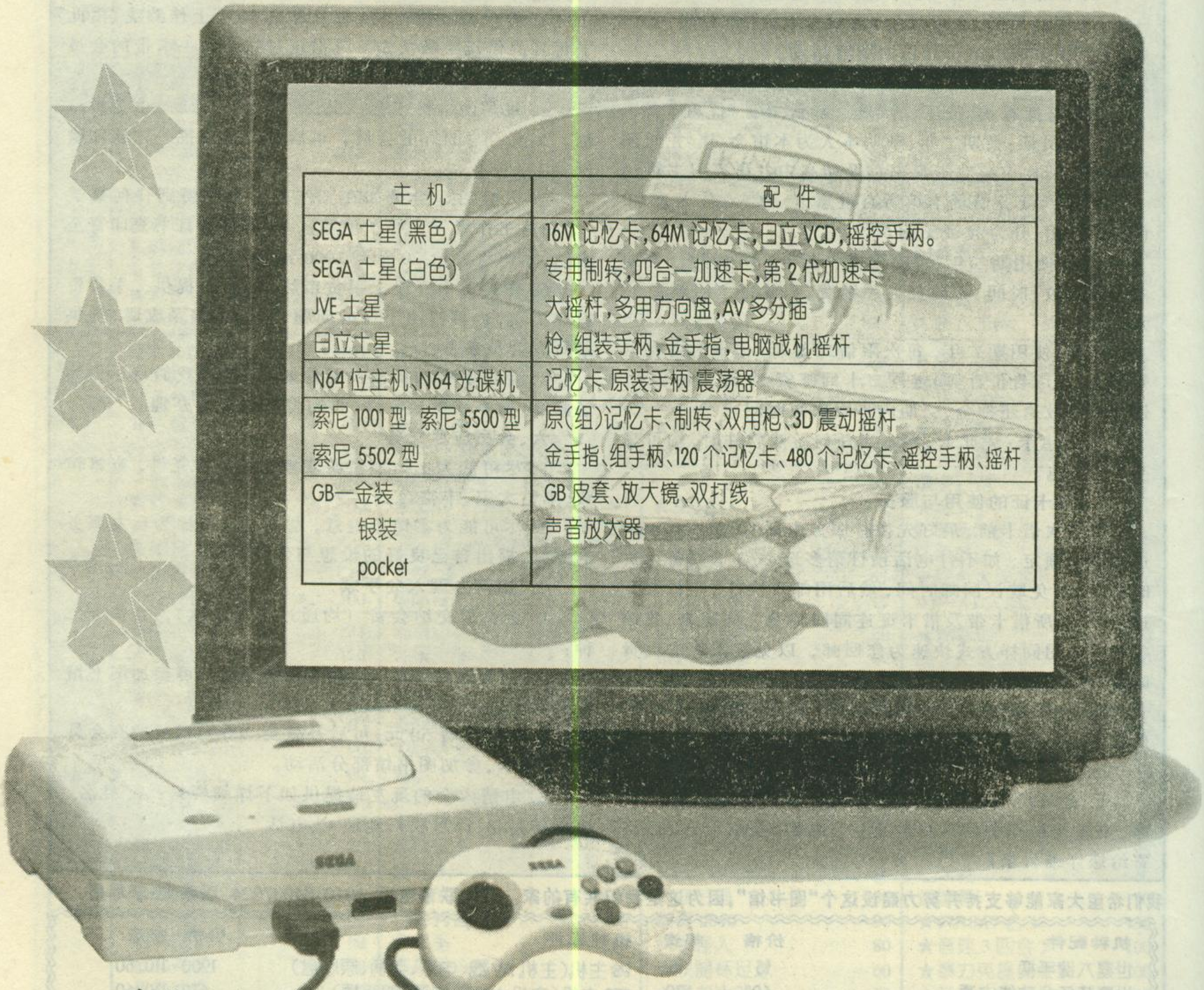
本店地址：北京美术馆后街亮果厂 6 号（此址不收汇款及各种邮件）

汇款邮件联系地址：北京东四邮局 630 信箱闫志刚　电话：(010)64073697

广告

上海拓实贸易发展公司

我知道你已经很了解我们，了解我们的经营，了解游戏的发展，了解各种类型的游戏机，从低档的到高档的，了解土星(SEGA)、索尼(Playstation)及其配件，了解各种软件，又或许你只是初来乍到，刚刚步入这个领域，急切地想了解以上的这些情况，那么就请看我们公司的热诚推荐：



主机	配件
SEGA 土星(黑色) SEGA 土星(白色) JVE 土星 日立土星	16M 记忆卡，64M 记忆卡，日立 VCD，摇控手柄。 专用制转，四合一加速卡，第 2 代加速卡 大摇杆，多用方向盘，AV 多分插 枪，组装手柄，金手指，电脑战机摇杆
N64 位主机、N64 光碟机	记忆卡 原装手柄 震荡器
索尼 1001 型　索尼 5500 型 索尼 5502 型	原(组)记忆卡、制转、双用枪、3D 震动摇杆 金手指、组手柄、120 个记忆卡、480 个记忆卡、遥控手柄、摇杆
GB—金装 银装 pocket	GB 皮套、放大镜、双打线 声音放大器

看了以上的内容，初来乍到的玩友，您是否已经有了一些认识呢？如果有的话，请到以下各店去进一步了解：

总店：新闸路 1954 号
电话：021—62188985　批发：62674869
交通路线：40 路、童的梦专线、113、20、94、45
分店：石门一路 30～32 号
TEL：63273835
交通路线：71、23、24、01、42(近延安中路口，瑞金剧场对面)

浦东乳山店：浦东乳山路 77 号(近浦东南路)
电话：58782513　交通路线：84、86、81、82、574
中华路店：中华路 1245 号
电话：63780666　交通路线：11、24、66
浦东南码头店：南码头路 455 号(老店新开、价格优惠)
电话：58394941　交通路线：大桥一线，82、84

北京腾达游戏

以低价格为广大闯关族服务

本店重开二手货市场，代卖收手续费 15% 降为 10%，代卖机种不限。并可邮购，具体事宜电话垂询(并欢迎广大缺“铁”玩友光临)

土星机(四通)1300 元 保修半年 送电源(110V)	邮费 150 元	台湾机板双制世嘉机	240 元 邮费 90 元
GAME BOY 手掌机(赠卡)	395 元 邮费 50 元	N64 送一盘卡(原装)	1650 元邮费 100 元
GAME BOY 超薄手掌机(赠卡)	490 元 邮费 50 元	索尼机(电源)	1500 元邮费 100 元

文字类	太空战士(中文)	170	大航海	85	风中奇缘	70
	新乞丐王子(中文)	190	大航海(中文)	135	石中剑	140
	信长野望霸王传(中文)	135	太阁立志传	120	封神榜	190
	古代封印	90	大富翁(中文)	135	阿 Q 连环炮(中文)	150
	三国(合卡)中文	120	皇帝财宝	110	亚瑟传说(中文)	120
	梦幻模拟战 Ⅱ	85	信长野望	115	三国 + 信长野望(中文)	160
	沙丘魔堡	40	梦幻之星 Ⅳ	75	忍者武雷传说	90
	众神遗产	90	新超级大战	110		
	光明十字军	80	悟空外传(中文)	100		
格斗类	幽游白书	60	摔角擂台赛	70	七龙珠	50
	16 人街霸	140	VR 战士 2	70	七龙珠(原)	70
	豪血寺一族	100	龙虎拳	55	十二人街霸	55
	真人快打 4 代	70	侍魂	70	饿狼传说 24M	90
射击类	空牙	50	沙漠风暴 2	50	机械战警	50
	真实谎言	60	沙漠风暴 3	60	原子战士 Ⅱ 代	70
	越空狂龙	60	异形战士	45	异形	40
	魂斗罗	55	骷髅行动	65	雷电传说	50
	毁灭警官	55	火枪英雄	55	冲破火网	50
	终极战役	50	皎皎皎	35		
动作类	格斗四人组 3	65	战斧 4	50	唐老鸭大冒险(24M)	60
	音速 2	35	蚯蚓 Ⅱ	60	佳菲猫	50
	音速 3	45	忍 Ⅰ	25	七喜小子	40
	音速 4	45	忍 Ⅱ	40	蜡笔小新(原)	80
	音速 5(3D)	70	复仇者	65	罗宾汉	50
	丛林冒险 1	45	鸟人战队	45	变形侠医	70
	丛林冒险 2	55	X—MAN	50	杨家将	135
	玩具总动员	70	阿拉丁	50	水浒风云录	155
	狮子王	60	武士魂	45	战斧 Ⅰ 代	25
	漫画地带	55	割喉岛	45		
	战斧 3	35	侏罗纪公园	45		
体育类	疯狂赛车	40	96FIFA	55	篮球飞人	45
	顶级赛车 2	40	96NBA	55	台球传奇	40
	摩纳哥赛车	40	96 奥运	45	VR 赛车(原)	110
	机车王 2	40	97NBA	70	邮费每盘 15 元	
	机车王 3	45	97FIFA	70	两盘 20 元	
	F1 赛车	45	实况足球 Ⅱ	55	三盘以上 25 元	

GB	25 合 1	(幽白、95 格斗、97 足球)	160	本店推荐 GB10 合 1
	15 合 1	(杀手学堂、饿狼、阿拉丁)	140	10 合 1 (口袋妖怪，风来西林，95 格斗王，洛克人 5，三国中文，第二次机械人，圣剑传说，太空战士 Ⅲ，赛尔达传说，魔法骑士 Ⅱ)可同时记忆，而不丢失记录 198 元
	15 合 1	(侍魂 3、大金刚 3、逃狱金刚)	160	
	28 合 1	(95 格斗王、武士魂 3、蜡笔小新、格斗中国人)	150	
	9 合 1	(第 2 次机械人大战、吞食天地、信长野望)	165	
	10 合 1	(撒尔达传说、鬼神降临 5 代、三国中文 3)	170	
	13 合 1	(武士魂 3、斩红郎、七龙珠 Z)	160	单卡
	15 合 1	(大金刚 2、95 格斗、机械人大战)	150	’96 格斗之王 80 元
	26 合 1	(97 足球、玛利兄 4、洛克人 3 代)	180	中文三国 65 元
	10 合 1	(95 格斗、三国志、大战争)	160	

	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费	配件	价格	邮费
次世代配件	土星大摇杆	320 元	60 元	土星组装光线枪	80 元	30 元	GB 放大镜	25 元	15 元
	土星记忆手柄	250 元	30 元	土星格斗速发手柄	80 元	20 元	土星原装手柄	110 元	15 元
	土星专用制转	85 元	15 元	PS 记忆卡	90 元	15 元	土星组装手柄	50 元	15 元
	土星遥控手柄	285 元	20 元	PS 原装手柄	100 元	20 元	土星六分插	220 元	15 元
	土星金手指记忆卡	140 元	20 元	PS 组装手柄	50 元	20 元	土星方向盘	430 元	35 元
	土星原装记忆卡	250 元	20 元	PS 制转	100 元	15 元	土星 3D 手柄	240 元	20 元
	土星组装记忆卡	140 元	20 元	世嘉 MD 组装机电源	50 元	免邮费	超任组装手柄	35 元	15 元
	土星加速卡二型(对应火热火热 7)	90 元	20 元	220V 转 110V 电源	50 元	免邮费	GB 皮套	20 元	15 元
	土星原装枪	180 元	30 元	GB 手掌机摇杆	25 元	免邮费	GB 对打线	20 元	15 元
	土星记忆卡、加速卡、金手指四合一	160 元	15 元	世嘉手柄	15 元	15 元	土星透明手柄	60 元	15 元

土星原装碟	VR 战士 2	90 元	索尼克合集	90 元	樱大战	180 元
	梦精灵	90 元	VK Kids 版	90 元	豪血寺一族(送原装卡)	400 元
	世嘉拉力	90 元	电脑战机	90 元	**97 世界杯**	**300 元**
	96 足球	90 元	东京番外地	90 元	**幽灵 8CD**	**500 元**
	VR 特警 Ⅰ	90 元	VR 战士对格斗之蛇	90 元	春风战队	300 元
	VR 特警 Ⅱ	90 元	快打刑事	90 元		

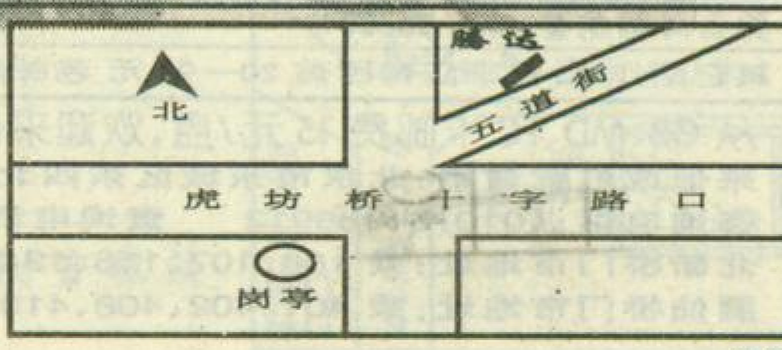
邮费每盘 15 元　两盘以上 20 元

超任带节目一级软盘每张 3 元，邮购 30 张起邮，邮费 20 元，目录每份 5 元

邮购地址：北京市宣武区虎坊桥五道街 15 号　邮编：100050

电话：(010)63153732　联系人：杨诺宾

注：乘车路线：可乘 6 路、53 路、102 路、23 路、15 路、14 路、25 路、45 路到虎坊桥站下车。



广告

携手共创新天地

11月大酬宾

XD GAME

哈尔滨现代电子经销部

为电玩朋友开拓一个崭新的世界，哈尔滨现代电子经销部：深圳圣嘉黑龙江省总经销于10月8日合作推出一系列经营项目：

32位、64位、次世代光碟机周边设备，真正万能的街机电脑板—圣嘉2000及GB、GG、FC等。品种齐全，批发、零售。

真正实现销售、服务、配件一条龙

为满足电玩朋友，本月实行优惠大酬宾。

我部经营宗旨：品种全、价格低，质量高，服务好。

地址：哈尔滨市道里区红专街48号现代电子经销部

电话：0451-4686823 手机：1393600080 邮编：150010

联系人：高毅、张戈、国强

乘车路线：火车站乘13路汽车到道里红专街下车。

圣嘉2000黑龙江省总经销

兰州创宇

本店为兰州首家次世代游戏机及全套周边配件的专营店

主要业务：

1. 批发、零售土星、索尼及对应周边设备
2. 批发、零售各种家用游戏软件及实用软件
3. 承接SS、PS机种的维修业务
4. 零售世嘉卡、GB机及GB卡
5. 承接光盘游戏机改街机业务

以上产品价格低、服务周到，游戏节目品种繁多，欢迎各地玩友商家来函、来电查询。

地址：兰州市城关区天水路240号（兰州火车站正向前500米）创宇家用游戏机专卖店

电话：(0931)8618593　传真(0931)8618592

联系人：张毅　薛宗应

经诚博大游戏王国

好消息：本店在酒仙桥增设的连锁专营店已开张营业！欢迎光临！！

会员制：应广大电玩友要求，本店现正式开始招收土星SS、索尼PS，电脑PC会员。以便统一管理，具体入会方法，欢迎来信来电咨询，会让您欣喜若狂、受益非浅，欢迎踊跃报名参加，莫失良机。软件数百种，并可交换！

二手货市场：无论在哪买的GB、MD、FC卡及光盘均可在本店交换，若在本店邮购卡一盘，即为本店会员，便可在本店免费交换卡带永远享受买卡的优惠价格另大量回收各种游戏机、卡及光盘。

次世代

原装土星SS机（直读）1450元	土星手柄35元	土星制转75元	土星记忆卡140元	土星加速卡95元	主机邮费100元/台
原装索尼PS机（直读）1750元	索尼手柄50元	索尼制转75元	索尼记忆卡95元	通用电源　40元	配件邮费　15元/个

GB卡价目

16合1（文卡大全）（王国物语＋雷光战士＋第一次）	185	8合1（三国中文＋吞食天地＋J联盟）	155	12合1（97FIFA＋95格斗王＋F1赛车）	158
14合1（文卡大全）（圣剑传说＋信长野望＋第二次）	165	18合1（侍魂3＋隐忍5＋玛莉4）	145	8合1（真人快打3＋玩具总动员＋音速鼠）	128
8合1（文卡大全）（魔法骑士＋浪漫沙加＋信长野望）	165	12合1（95格斗王＋第二次＋三国中文）	160	8合1（饿狼2、幽白2、热血新纪录）	138
10合1（口袋魔鬼＋太空3＋月影村怪物）	185	13合1（斩红郎＋幽白4＋大金钢）	145	22合1（激龟3、坦克大战、玛里奥）	125
11合1（口袋魔鬼＋养鸡物语＋阿雷沙）	180	19合1（97FIFA＋饿狼2＋斩红郎）	175	15合1（天使之翼、幽白4、第一次）	150
12合1（口袋魔鬼＋陆海空大战＋养鸡物语）	185	18合1（斩红郎＋97FIFA＋三国中文）	168	14合1（95格斗王＋剑勇传说＋幽白4）	145
7合1（三国志中文＋龙珠）	155	19合1（玩具总动员＋亚特兰大＋格斗王）	170	38合1（95格斗王＋役满＋激龟）	120

GB单卡

口袋妖怪80元　96格斗王80元　吞食天地75元　三国中文75元　第二次机器人大战75元　96FIFA足球75元　斩红郎65　龙珠Z 65元
斗神传68元　饿狼Ⅱ 68元　侍魂68元　配件：皮套20元　放大镜25元　电源15元　手柄15元　对打线25元
GB原装机385元（送卡、盘、电池4节）　超薄GB机430元　主机邮费40元/台　配件邮费10元/个

世嘉MD卡

水浒传（中文）	215	主题公园	100	VR战士Ⅱ（32M）	70	怒之铁拳2/3	50/75	空牙＋雷电	85	蚯蚓战士2	75
封神榜（中文）	210	光明十字军（原装）	95	侍魂	70	火枪英雄	70	冲破火网4合1	80	篮球飞人	60
太空战士（中文）	170	梦幻之星Ⅳ（原装）	95	饿狼传说Ⅱ	85	毁灭警官	60	大坦克（坐舱）	55	97实况足球	85
王者雄狮（中文）	135	古代封印	95	幽游白书2	70	魂斗罗	55	真实的谎言	65	索尼克5	80
三国Ⅱ＋信长野望（全中文）	160	梦幻模拟战Ⅱ	95	七龙珠	60	复仇者	65	狮子王1/2	55/110	音速3合1	85
大航海时代（中文）	130	战斗传说（原装）	95	真人快打3、4	60/75	割喉岛	65	暴力克星	40	阿拉丁	55
三国Ⅳ（中文）	150	圣战风云	140	16人街霸（40M）	140	越空狂龙	60	外星王子	60	F1赛车	70
大富翁（中文）	130	沙丘魔堡2	45	漫画威龙	60	忍无可忍	60	玩具总动员	75	摩罗哥赛车2	60

周边

台湾产世嘉Ⅱ型机230元　邮费100元/台　电源（10V）30元　6键手柄15元　视频转换盒15元　配件邮费10元/个

任天堂FC全中文卡

大富翁	125	决战太平洋	120	战国群雄传	110	争霸世纪	115	外星战士Ⅱ	110	拯救世纪	120
银河时代	125	创世纪英雄	120	三国英杰传	110	水浒（非光荣）	120	第二次机器人大战	98	基督山恩仇记	120
爆笑三国志	125	三十六计	110	绝代英雄	110	龙珠英雄	110	封神榜	85	圣火烈传	70
楚汉争霸	125	魔道士阴谋	120	上海大亨	110	林则徐禁烟	110	吞食天地Ⅲ	95	赌神4合1	75
勇者斗恶龙Ⅴ	125	三国Ⅲ	120	魔城争霸战	110	地道战	120	重装机兵	80	圣火徽章	120

日文卡

三国Ⅱ、Ⅲ、Ⅴ	85/65/75	太空战士Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅰ＋Ⅱ	80/90/95/120	圣火徽章Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ	75/95/125	吞食天地Ⅰ	80	维新之岚	125	帝国战记	95
勇者斗恶龙Ⅲ、Ⅳ	90/90					魔神英雄	70	水浒（光荣）	80	龙珠家庭	120

其它动作FC合卡应有尽有20—98元　若邮购请寄98元，写清含什么节目即可，若有余款，随卡将款一同寄。

从GB、MD、FC卡邮费15元/盘，欢迎来信来电索取各种目录表，凡给本店来信一定填写好，贴好邮票的回邮信及2元钱。

来信或汇款请寄：北京市东城区东四北大街5号 褚振亮（收）　邮编：100007

咨询电话：(010)64338912　查询电话：(010)64054386

北新桥门市地址：乘106、107、116、13路公汽到北新桥下车，真维斯旁边，音像商店内即是。

酒仙桥门市地址：乘401、402、408、413路公汽到酒仙桥商场下车，燕山商场对面即是。

北京金太阳游戏精品店
山东永兴游戏专营部

共创游戏新天地

山东永兴游戏专营部作为山东地区四通授权世嘉土星产品的总代理，诚招山东地区连锁分销商，望未取得合法销售权的世嘉土星产品的经销商尽快与本部联系，以便早日取得合法销售权。

金太阳特别奉献：应广大顾客要求，本店继续推出游戏咨询业务(SS 及 PS)，每周六、日特设顾问席，解答所有有关 SS 及 PS 游戏疑难。 咨询电话：64042473

☆本店长期引进关于游戏(SS 及 PS)日本国内权威杂志，欢迎玩友来店免费参阅。

名称	价格	邮费	名称	价格	邮费	名称	价格	邮费
PS 原装记忆卡	160	15	PS(无敌)金手指	100	20	SS 原装六分插	280	25
PS 组装记忆卡	70	15	SS(无敌)金手指	100	20	SS 原装台式手柄	320	120
PS 原装手柄(带抗干扰)	100	20	SS(火热加速卡)	90	20	SS 原装电脑战机摇杆	220	130
PS 组装手柄(带抗干扰)	35	20	SS 原装透明手柄	70	20	SS 组装记忆卡	120	20
PS 原装台柄	420	90	SS、PS、N64 三用方向盘	480	170	SS 原装光线枪	240	40
PS(SS)液晶记忆手柄	240	30	SS 原装 JVC 光头	380	15	SS 组装光线枪	70	40
PS(SS)港产连发手柄	60	25	PS 原装光头	400	15	SS 原装解压卡(2.0 版)	920	20
PS(SS)RPG、SLG 原装手柄	240	25	SS 组装手柄	35	20	PS、SS 两用枪	160	40
超任组装手柄	30	20	SS 原装手柄	120	20	世嘉六键小手柄	15	15
超任 AV 线	25	15	SS 原装记忆卡	250	15	世嘉视频转换盒	20	15
PS(SS)S 端子线	50	15	SS 摇控手柄(单只)	280	30	世嘉电源	20	15
三用 AV 分插器	90	25	SS 原装 3D 手柄	260	30	超任双线火牛(美版)	50	20

特别推出 凡在本店购买世嘉卡者，本店赠送换卡证，享受换卡(5 元+差价)的优惠。(此条款邮购除外)

(卡带免收邮费) 世嘉十六位机、卡、GB 机、卡的门市零售参考价及邮购价目表

台湾主板世嘉Ⅱ型机 240 元 邮费 120 元
原装彩色液晶手掌机(赠随机卡两盘) 880 元 邮费 60 元

原装万信 GB 机(颜色：灰、白、黑、绿、黄、红、透明) 330 元
原装万信 GB 超薄型机(颜色：灰、黑、绿、黄、红) 430 元
原装万信 GB 超薄型(颜色：银色、透明) 550 元
邮费 40 元

世嘉 16 位卡 免邮费

水浒传(中文)	220 元	众神遗产	105 元	★复仇者	75 元	★沙丘魔堡	60 元	★赌城	55 元
圣战风云(中文)	145 元	皇帝财宝	105 元	★武士魂	60 元	★阿拉丁	70 元	★VR 部队	55 元
封神榜(中文)	210 元	光之继承者	90 元	★战斧Ⅴ	65 元	★枪卡Ⅰ代	60 元	★火枪英雄	75 元
三国Ⅳ(中文)	170 元	梦幻模拟战Ⅱ代	95 元	★战斧Ⅰ	45 元	★枪卡Ⅱ代	65 元	★真实谎言	65 元
新乞丐王子(中文)	225 元	大航海时代Ⅱ	105 元	蝙蝠侠五	85 元	狮子王Ⅰ	85 元	★忍无可忍	70 元
太空战士(中文)	185 元	幽游白书Ⅱ	80 元	★蜘蛛侠	60 元	狮子王Ⅱ	115 元	14 合 1	120 元
大富翁(中文)	150 元	侍魂	85 元	★忍龟	45 元	★天使之翼	45 元	★骷髅行动组	75 元
大航海时代(中文)	150 元	★十二人街霸	60 元	★龙虎拳	70 元	★实况足球Ⅱ	75 元	★异形战士	65 元
三国Ⅲ(中文)	120 元	十六人街霸	160 元	★音速Ⅱ	55 元	97FIFA	85 元	★外星王子	60 元
信长野望霸王传(中文)	180 元	真人四	85 元	★音速Ⅲ	60 元	97NBA	85 元	★鸟人战队	60 元
光明十字军(原装)	120 元	真人摔角	90 元	★音速Ⅳ	65 元	★96 台球Ⅱ	55 元	★篮球飞人	65 元
新创世纪(原装)	125 元	★魂斗罗	65 元	音速Ⅴ	80 元	★米格 29	60 元	★超忍三代	55 元
太阁立志传	145 元	饿狼传说Ⅱ	105 元	风中奇缘	85 元	★空牙	70 元	赤壁之战	95 元
皇帝财宝	105 元	★街头快打	45 元	玩具总动员	90 元	★F1 赛车	60 元	★X—MEN	65 元
梦幻争霸战	105 元	豪血寺一族	135 元	★沙漠风暴Ⅰ	70 元	★O 林赛车	60 元	★红色战区	70 元
光明十字军	80 元	VR 战士 2	90 元	★沙漠风暴Ⅱ	75 元	雷电+空牙 2 合 1	85 元	★DOOM	70 元
三国列传 2 合 1	125 元	★七龙珠	70 元	沙漠风暴Ⅲ	80 元	★顶级赛车	60 元	★追踪赛车	50 元
光明与黑暗古老封印	105 元	格斗四人组Ⅲ	80 元	蚯蚓战士Ⅱ	85 元	VR 赛车(原装)	125 元	梦幻之星Ⅳ(原装)	95 元

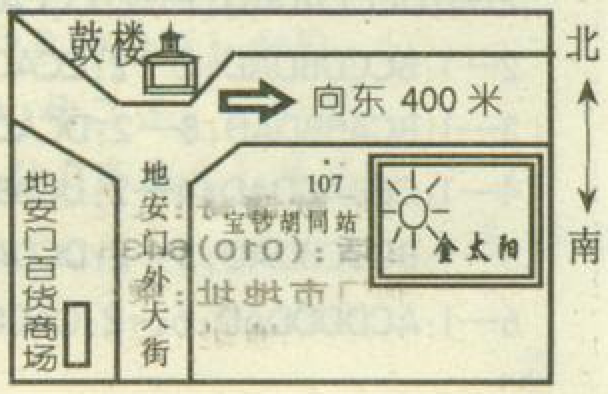
GB 卡 免邮费

GB14 合 1(RPG、SLG 大全)	190 元	GB12 合 1(斩红郎、95 格斗天王、金刚战士)	160 元	龙珠 Z(悟空激斗传)	80 元
GB10 合 1(斩红郎、饿狼传说、幽游白书)	170 元	GB13 合 1(斩红郎、大金刚Ⅱ、95 格斗王)	160 元	95 格斗天王	80 元
GB10 合 1(口袋怪物、月影村怪物、96 格斗王)	190 元	GB14 合 1(天使之翼、吞食天地、阿雷莎Ⅲ代	160 元	斗神传	80 元
GB5 合 1(带玛莉欧 3、七龙珠 Z、三国中文版)	160 元	GB15 合 1(天使之翼、灌篮高手、女神转生外传Ⅱ)	180 元	96FIFA	80 元
GB6 合 1(带大金刚、第二次机器人大战、圣剑传说)	160 元	GB18 合 1(斩红郎、三国中文、幽游白书等)	160 元	三国中文版	80 元
GB7 合 1(带三国中文版、七龙珠、吞食天地)	160 元	**GB 单卡：**		篮球飞人	80 元
GB7 合 1(带大金刚、光之继承者、吞食天地)	160 元	口袋怪物	85 元	侍魂	80 元
GB8 合 1(魔法骑士 2、信长野望)	160 元	月影村怪物	80 元	饿狼传说	80 元
GB8 合 1(三国中文、吞食天地、第二次机器人等)	160 元	斩红郎无双剑	80 元	天使之翼	80 元
GB11 合 1(斩红郎、96FIFA、灌篮高手)	160 元	96 格斗王	90 元	玛莉Ⅳ代	80 元

GB 放大镜 30 元，皮套 20 元，电源 15 元，对打线 20 元，扩音器 45 元，GB 手柄 15 元(邮费：每种 15，两种 25 元，三种免邮费。)
另 GAME GEAR 合卡：56 合 1(洛克人、饿狼 2 等)、56 合 1(金刚战士 2、饿狼 2 等)、72 合 1(幽游白书、索尼克等) 每盘 280 元 (邮费免收)

北京金太阳邮购部：
(咨询)电话：(010)64042473 传真电话：(010)64011395
(邮购)地址：北京市东城区鼓楼东大街 136 号 (收款人)联系人：关小姐 邮政编码：100009
(乘 107 路电车宝钞胡同站下车向东 100 米或鼓楼向东 400 米路南即是)

山东永兴邮购部：
(邮购)地址：山东省淄博市张店人民商场一楼永兴门市部
邮编：255000 (收款人)联系人：闫爱萍
(咨询)电话：(0533)2179962 1396430822
批发电话：1396431898 联系人：崔杰



(邮购请到当地邮电局办理汇款手续，并写清地址姓名、邮编，并在附言栏注明所购商品，如有电话最好注明以便及时通知邮购情况)。

秘技天地

主持人:风马

MI JI TIAN DI

SS/PS METALSLUG FP 5

军校教官的秘密: 只要在军校模式的画面中,按 START 键,原本女教官索菲亚所说的话就会发生改变。究竟她会说什么,还是你自己去看吧!

隐藏的军衔"大魔王": 在军校进行军籍登录完毕后,在之后的生存模式的训练中得到 1000 分,那么你就会得到隐藏军衔"大魔王"。这样,在训练模式中你全身呈绿色,并拿着最强的武器"究极猎枪"。

北京 总嫌手雷不够用的 风马

SS 幻影勇士 FP 7

隐藏的 OPTION: 在出现厂商的画面时,同时按住 X、Z、B 三键,再按 START 键,就会进入隐藏的 OPTION 画面。将里面的 DEBUG 设定打开,就可以随意选关,并且一开始就能买到全年龄的寄生虫,还拥有 9999 个钱。

北京 十分推崇 TREASURE 公司的 风马

SS 御意见无用·日本的混战 FP 5

选择隐藏人物: 用"通常"难度以上选择"对电脑战",在游戏中如拳儿与茂夫对战结束,就可以选择隐藏人物新宿 JACKY 了;当亚矢与春子对战结束可选择池袋 SARAH;当瞳与凯对战结束可选择笨笨丸;当龙司与彻对战结束可选择柏 JEFFRY。这四名隐藏角色是协助这款游戏制作的业界名人,人称"格斗铁人"。

最终 BOSS 无道出现: 在环境设定画面中,将敌人的强度设定成"难しい",这样只要将"对电脑战"打通一遍,就可以选用游戏的最终 BOSS 无道了。

北京 试了半天也没能用秘技将隐藏之马选出来的 风马

FC 中华大仙 FP 7

武器快速升级法: 中华大仙使用武器最高为六级。我们只要在第一关开始出现黄色飞行物时,先打掉前三个,将最后一个从屏幕边缘打掉它。然后再打掉接着出现的四个并吃掉宝物,就使武器从一级升到四级。

浙江杭州 陈英骅

FC 香蕉王子大冒险 FP 7-1

选关密码: 密码的第 2、3、4 位与选关相关,第 6、7、8 位与武器相关,最弱为 CCC,最强为 DAD,第 1、5 位为加密符。下面密码中 A 代表正在剥皮的香蕉;B 代表剥完皮的香蕉;C 代表没剥皮的香蕉;D 代表不是香蕉。

1—1:DCCCADAD;1—2:CCCABDAD;1—3:ACCBBDAD。
2—1:BCCDBDAD;2—2:CCACBDAD;2—3:ACAABDAD。
3—1:BCABBDAD;3—2:DCADBDAD;3—3:ACBCBDAD。
4—1:CCBACDAD;4—2:DCBBBDAD;4—3:CCBDDDAD。
5—1:BCDCBDAD;5—2:DCDABDAD;5—3:CCDBDDAD。
6—1:ACDDDDAD;6—2:CACCBDAD;6—3:BACAADAD。
7—1:BACBBDAD;7—2:DACDBDAD;7—3:AAACBDAD。

天津 马康明

FC 波斯王子 FP 4

加时与减时: 进入游戏后,往后走可进入 OPTION,进入 OPTION 后,立即按住下到第一位数调到 9 时,再按开始键(按住不动),有时会看到王子喝下水后就死了,当王子喝下水后继续朝前走就代表成功了,游戏时间就加长半个小时;如果进入 OPTION 后按住上(以后一样),那么游戏时间则为 10 分钟,10 分钟一到,王子就死掉了。**山东滨州 李振华**

FC 汉城奥运会 FP 7

十个国家决赛密码:

加拿大:ILS3KVJDC	韩 国:4DG·3KVJY4
苏 联:JSSFKVJWC	美 国:1SS3KVJSC
英 国:AYSFKVJMC	日 本:SSGFKJDC
中 国:CDGFKVJS4	德 国:NDG3KVJT4
肯尼亚:YS G3KVJ3C	法 国:ZLSFKVJCC

北京 King 王松

PS 太空战士·战略版 FP 3

克劳德及另三名强大同伴: 下面将介绍这四名隐藏角色加入的方法。

1. 于第四章前往机工都市发现机体。
2. 于碳矿都市酒场了解"碳坑之亡灵"的消息。
3. 王都ルザリア的酒场与派奥夫(ベイオウーフ)交谈(选项 2),同去碳坑。此时队伍里便增加了一精于魔法剑的剑士,均为很有用的辅助魔法。
4. 从矿坑第三层杀入三次战斗后救出被困的龙——雷莎(レーザ),并得到水晶。
5. 返回机工都市,用水晶启动机体劳动 8 号,它的特技名称很有趣。(魔法道具对它无效)
6. 在ベルベニア城中酒场得知"**呪われた島·ネルベスカ**"的消息后使用产生通向**ネルベスカ**神殿的道路。
7. 返回机工都市发现一台时空转换器。
8. 在**ネルベスカ**神殿打倒劳动 7·改得到新的水晶,随后**レーザ**在神殿中恢复了人形。
9. 返回机工都市后将水晶放入时空转换器,将克劳德召唤到机工都市,但他不愿加入并离去。
10. ベルベニア城南的贸易都市,一群流氓正在向一名长得很象艾莉丝的卖花姑娘索要 3000 元保护费(1 朵花 1 元钱,想想要卖多少吨花?),此时克劳德路见不平,拔?相助(他的武器早已被我们从ベルベニア活火山顶拾得)。此时加入战斗救下他后便可成为仲间(此时克劳德等级为 1、无武器、HP 也不多,很容易被打死)。

注:以上剧情的产生前提是第四章,正剧情有相应完成度。另外,一定要给克劳德装上一个守道具的秘技否则一旦独门兵器被打坏就无法再使用他的秘技了。

加血道具的妙用：在战斗中往往会遇到一些死灵系角色，此时对它们使用 HP 回复，便可使其减掉相应 HP。不过若对其使用吸收 HP 的魔法则会自讨苦吃。

鸡仔：在战斗中将敌人勇气（BRAVE）降至 10 以下便可令其变为小鸡。此时他（它?）行动不能且极易被劝诱（派奥夫的魔法剑可使敌下降 50 点，把他的信仰加到 90 点，就可 98.9%，会成功）。

BRAVE 和 FAITH：在战斗中每使用赞美或说法令勇气或信养上升 4 点过关后该值则上升 1 点。勇气决定物理命中率及杀伤力，若此力太低可能在战斗中脱逃；信仰决定魔法命中率及效力，太高可能使此人不屑与主角为伍而离去（94 左右就很危险了）。

快速提升等级：让需练极的战士们装上投石，然后在战斗中将敌人打至只剩最后一人，并将其变为小鸡，对其连掷石块……（虐待动物!?）

卡在水门之上：在第四章"水门"那一战中若无会用万能药的道具士，将站在水门机关上的骑士石化，这样敌全灭后便会卡在这一关。

一"命"惊人法：当敌人举起双手蓄力时，正是回避防御最低之时，此时无论物理、魔法攻击都能造成巨大伤害，且此时对其使用石化、即死，成功率也极高。

偷机取巧：看准敌人的魔法师使用大范围加血魔法之时立即站到受术者身边，便可享受敌人的服务。同理，发现自己被敌大范围杀伤魔法瞄准之时也去站到敌人身旁便可令敌一起受损。

模仿士的作用：模仿己方成员动作，比如已方成员正在用剑攻击敌人，他（她）们前面就不能站有队友，否则……，模仿己方队员使用道具也不费道具等，但却不能模仿特殊技（指：不能转的职业而言）。

四川简阳 两玩魔 胡松 韩愈

SFC 兰古瑞萨·衍生版 FP 4

部分隐藏宝物：MAP 1：右 24，下 5，魔法耐性上升；右 18，下 25，AT＋1；MAP 2：右 4，下 4，速度鞋；右 21，下 30，AT＋1；MAP 5：右 17，下 9，魔导石；MAP 9：下 3，右 6，魔导石；MAP 11：下 24，右 16，不定项；MAP 12：右 1，下 2，魔导石；MAP 13：下 6，右 7，不定项；MAP 14：下 10，右 4，不定项；MAP 16：右 14，下 9，不定项；MAP 18：下 6，右 7，不定项；下 20，右 27，魔导石；X 1：右 9，下 3，魔导石；右 22，下 3，不定项；右 16，下 6，DF＋1；右 15，下 6，AT＋1；X 3：右 15，下 5，**アサルトスーツ**。

广西 梁逸晨

SFC 超时空之钥 FP 5

结局有几多：在游戏中，主角到达时间的尽头后（时の最果）就存在随时翻版的条件（其实就是碰一下右上角发亮的宝石）只是实力及装备不够而已，不过对我来说不存在这一问题。以后随着剧情的改变，随时随地到此翻版，就会出现不同的结局。举个例，中世纪，如果在还未攻下魔王城就去翻版，那么结局中的卡尔就会去魔王城单挑魔王。再举个例，在原始时代，在恐龙城堡出现而未被毁灭时，去"时の最果"翻版，那么结局就是大家都变成了恐龙人。以上是条件一；条件二，到了游戏后期，有了"时の翼"那么翻版的地点就出现了两个，AD1999 年和时の最果，在同一时期两个地点的翻版结局完全不同。条件三，复活主角和不复活主角的翻版结局也完全不同。

按以上结局，和各种条件的排列组合，不下 16 种结局（时隔太久，记录也丢失了，只能粗略统计）。

最值得一提的翻版：在海底神殿直接击败异星生命体，那么最精彩的结局画面就会出现（我个人看法）。其中包括隐藏版面的提示。且最后是鸟山明、堀井雄二、坂口博信三人的介绍。

四川内江 黄勇涛

SFC 幕末降临传 ONI FP 5

宝物的摆放顺序：在四国的剑山之上，如何摆放五件宝物颇令人头痛（有 120 种排法）。具体排法是：以正上方为起点，按顺时钟依次为水晶、钥匙、书、指环和瓶。

战舰的制造：在大和丸一行四人前往新大陆的时候，需将手中的木筏交给横滨的一位老人改造，而炮弹可在横滨的道具屋中购得。该船每提升五个等级即可进行一次改造，最多可升至 LV 25。

得到クロス法：在新大陆虹の森中，某颗树会向你索要 10 个特殊物品**クロス**。该物品可在森林处的战斗中，与一种貌似洋娃娃的妖怪战斗后获得。

浙江杭州 何永明

SFC 浪漫传说 3 FP 4

隐藏最强武器：玩家在圣王廊"狩人训练"时，三次击倒手拿纸扇的**シャドウ**后，可进入底层。刚一落下便会被一群女术士团团围住，击倒她们（不能退却！一退她们就会消失）后便可夺到一把武器威力的最强大剑——"月下美人"；在冰河与守护"冰の剑"的龙战斗时或是和腐海里那条毒龙战斗时有可能夺到一把武器威力最强的枪；在"最果の岛"内部洞穴中有一条游来游去的大鱼，队伍中角色的平均体力达到 450 以上后与之战斗便会碰上玄龙。击倒这个首脑级人物后，便有可能抢到"水镜の盾"，是比"魔王の盾"还要好且无副作用的盾。以上三件武器都是随机出现的，能否弄到要看玩家运气了。除第三件外，其他两件只有一次机会，最好记录一下再抢。

南京 王辉

GB 圣斗士星矢 FP 9

控制人物运动法：此法仅限于可以走动的人物（NPC）。让主人公顶住墙或桌椅，NPC 就会作同方向键的运动。这个方法在你被 NPC 包围或堵在屋中时挺有效。

加快速度法：主人公走路速度太慢，按住 B 再走就快多了（虽然有点象抽筋）。

上海 贺志刚

GB 超级大金刚 FP 4

获取无数条命法：在第一版图的第二天（雪地），开始后快跑，跳起吃掉上升的 1UP（气球）。再在喷射桶后的下坡处加速跳起，可进入奖励版。进入后马上快跑跳起，可得 2UP，出去后自杀。如此便多加 2UP，反复可得任意条命。

上海 贺志刚

GB 绿草传说·射门 FP 7

选关密码：第二关 トシ、けんじ、まほり、かずみ
第三关 かずひろ、くぼ、トシ、かみや
第四关 かずみ、トシ、くぼ、ささき
第五关 にった、トシ、けんじ、かずひろ

上海 XYZ

GB 乱马 1/2—格斗回答 FP 7

选关密码：第二关 ふさ?きのひ 9 しかむ
第三关 0 さいせこ 3 くしかや
第四关 は 3 ひ 0 ああえしそま

上海 XYZ

霸王塾 格斗游戏的操作指法

文：TY & G

责编：小天天

格斗游戏在街机中应当算是最受欢迎的一种游戏类型，究其原因，恐怕是与他人对战打赢后作为胜方的那种高姿态实在是太吸引人了吧！

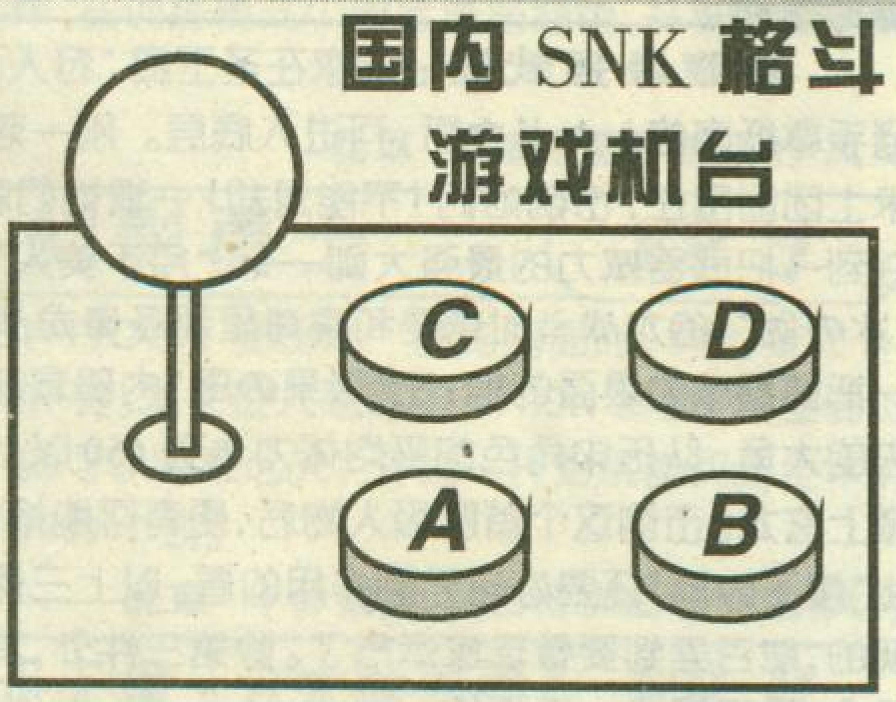
这就使得众多爱好者或发奋埋头苦练，或暗中向高手学习，以期使自身的"技术"能再有所提高，最好是当个"×方不败"什么的。在此特别提醒大家，强中更有强中手，除非你是全国大赛的冠军，否则不要轻易夸下海口，要知道真正的"高打"很可能就在你身边，一旦被其连续KO两局而自己又发现就算再投一打币也是白送给人家当"陪练"时，那种滋味可不好受。

格斗游戏就是这样，它变化无穷，没有什么固定的模式，与人对战时最能显现其魅力，这回先不说什么高深的战术打法，光是这街机摇杆和按键的使用，就够成为一个"课题"了，编辑部收到江苏东台玩友寄来的"格斗研究"数篇，其中就有关于此的说明，现刊出以飨各路FTG玩家。



牙神幻十郎就是酷！

一击必杀 摇杆握法



键 位	指型
A	拇指指腹
B	小指指根(手掌右下部分)
C、D	食指和拇指并拢，用指尖
A+B	拇指和小指指根(手掌下部)
C+D	C—拇指尖　D—中指的指关节
B+C	B—小指指根　C—食指指腹
A+B+C	A—拇指外侧　B—小指指根　C—食指指腹

格斗游戏贵在一击必杀，因而招式指令的快速、准确输入就成了对战致胜的一大因素。经常听到有些玩友说"指令来不及输入(连打系尤为如此)，或者刚玩了一会儿手腕(前臂)就发酸"，很显然，这样一来是十分不利于游戏的进行的，想要与他人对战取得胜利就更不用说了。上面这些现象的出现虽说是技术问题，但根源还在于游戏姿势(天语：听上去有些怪是不是？普通街机种类繁多，外型各异，玩家或站或坐，"眼观六路耳听八方"，再加上双手配合，这里面还真有个"姿势"呢！)的不正确。下面以SNK的四键格斗游戏为例来说明双手的姿势——如何来操作FTG。

首先是摇杆。握摇杆的手型概括起来有两种，一种是用食指和中指(或中指和无名指)之间的指缝夹住摇杆球体下面的金属杆，这种姿势不受手臂结构的限制，较适合初学者使用，但必杀技的输入速度却受到了一定的约束；还有一种握法是用食指和拇指及虎口部位包握球体，而其余三指依次放在食指的下面，此法手腕部分较前者要舒展，使用时可随时调整握球的角度，以输入不同的指令。这两种方法，可根据自己的喜好灵活运用。

再讲按键。虽然SNK的NEO·GEO机台四键标准分布为横向一字排开，但国内街机面板一般都是按照"下AB，上CD"的方式设定。至于按键的方法则真可说是五花八门，像什么"一指法"、"两指合作"、"四指分工"等等，应当说是各有利弊。我们经过反复实践，总结出一套将手指、关节和手掌并用的方法，就是上图(手指轻放在四个键上，四指放松，拇指微分对着A)。

这套姿势的优点在于手形变换自然，按键得力(尽量避免了中指、无名指、小指的使用)。但是，由于机器按键的排布各处常有不同，应根据情况加以改进，总之要体现两个原则：①自然；②得力。



本专栏主要是讲有关街机的一些中小型文章。诸位如果对此有什么心得感想之类，并乐于与广大玩友分享的话，这里正是你一展风采的地方。来稿题材不限，格斗游戏自然是主力，但比如上面这样的文章也是很有新意的啊！如何在游戏中取得胜利，这里面的"学问"可不少，不光是格斗，动作过关甚至射击游戏也有许多绝窍，只要你有体会，统统可以写来。来信请注明"格斗天书"栏目收即可。

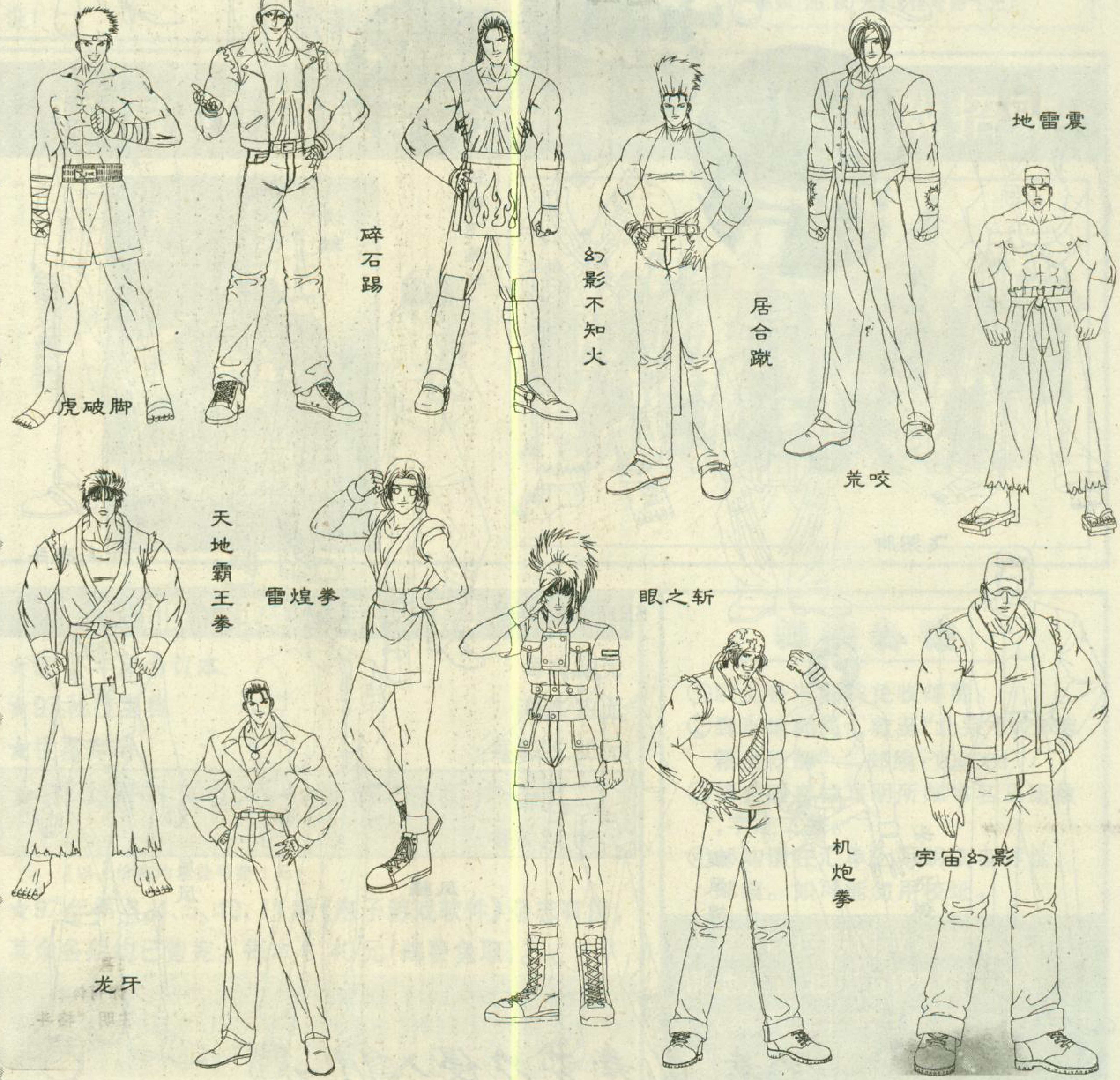
乱舞势力之

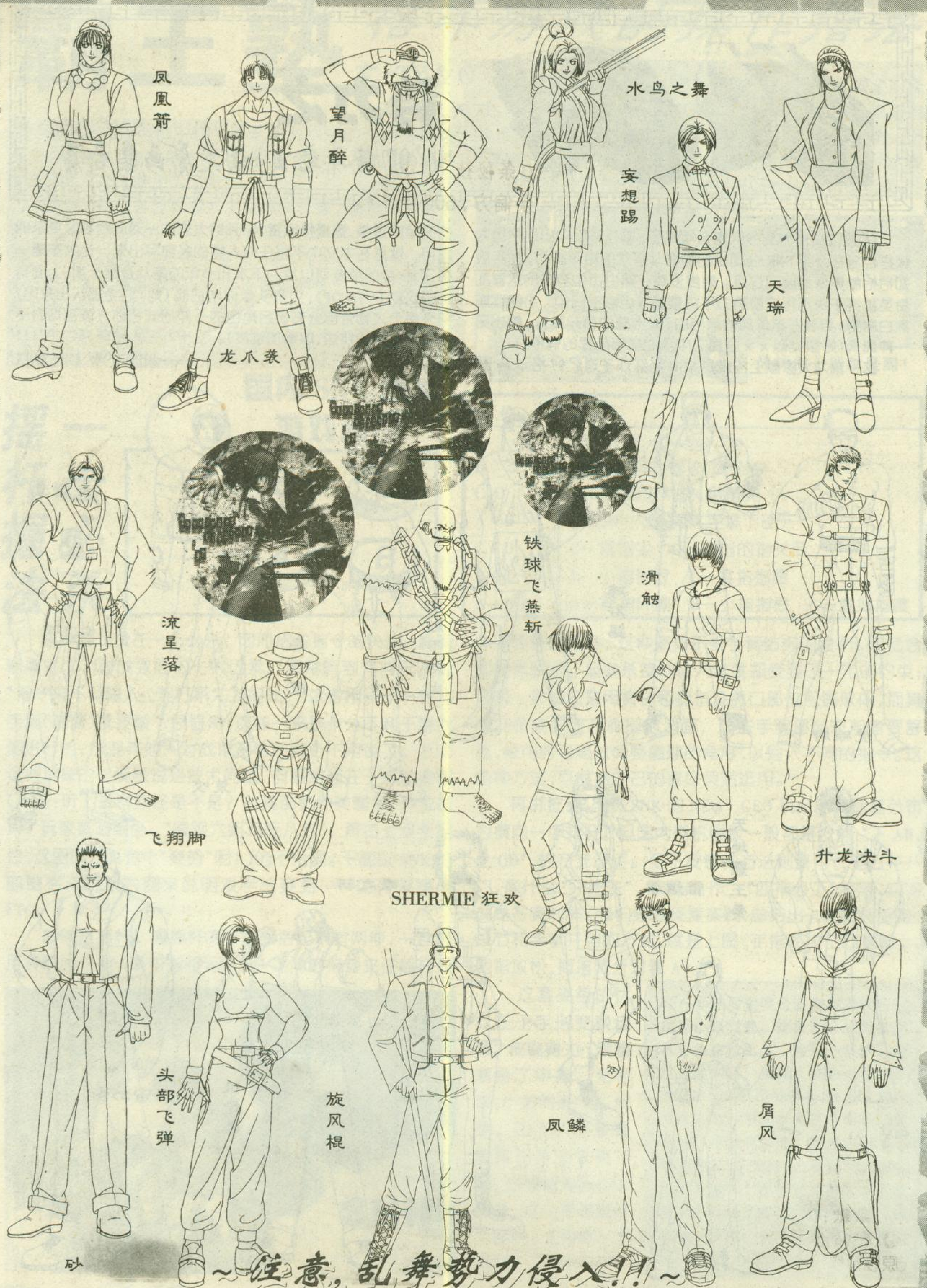
《'97格斗之王》设定原画集合篇

《乱舞势力》办到今天也有年头了，总在彩版中出现是因为该栏目旨在介绍 SNK 公司出品的格斗游戏的精彩画面，而彩版却恰恰能更好地展现这点。始终没有在黑白页中登场的这群乱舞英雄终于决定将这股势力不再禁锢在色彩空间中，纷纷逐鹿黑白原野，势要在这单纯的黑与白、光与暗中再起风云，舞出另一种风情(好象类似××画廊之中黑白廊与色廊的情形)！

这一次为大家献上的就是 SNK 当红炸子鸡《'97格斗之王》的设定原画集，请慢慢欣赏。另外给大家出一道既容易又复杂的题目，就是在本文中不将任何人物的名称写出来，让大家猜一猜，有兴趣的朋友可以找一下本刊今年的第八及第十期，上面有介绍这款《'97KOF》，对照头像你能把他(她)们全部认出来吗？另外每个人物旁都会有该名角色的一种招式名称(该招均为不太被人熟识的技法，以增加难度)。二十九名人物啊，努力吧！！！

——SHADOW PHOENIX




凤凰箭
龙爪袭
望月醉
水鸟之舞
妄想踢
天瑞
流星落
铁球飞燕斩
滑触
飞翔脚
SHERMIE 狂欢
升龙决斗
头部飞弹
旋风棍
凤鳞
盾风
砂

~注意，乱舞势力侵入!!!~



8月15日全国发行

《电子游戏软件》杂志社精心制作——信心的保证！

"真的"有一套！

印刷没说的！

《秘技宝典》续集

9大主力机种

1500部游戏，2800条秘技

500部游戏，700条偏方，600位读者金榜题名

定价：18元

448面，85万字煌煌巨著——受用一生。

250克超重铜版彩色封面——爱不释手

玩游戏而没有《'97秘技宝典》实在是一大缺憾！



中国第一本电子游戏机专辑

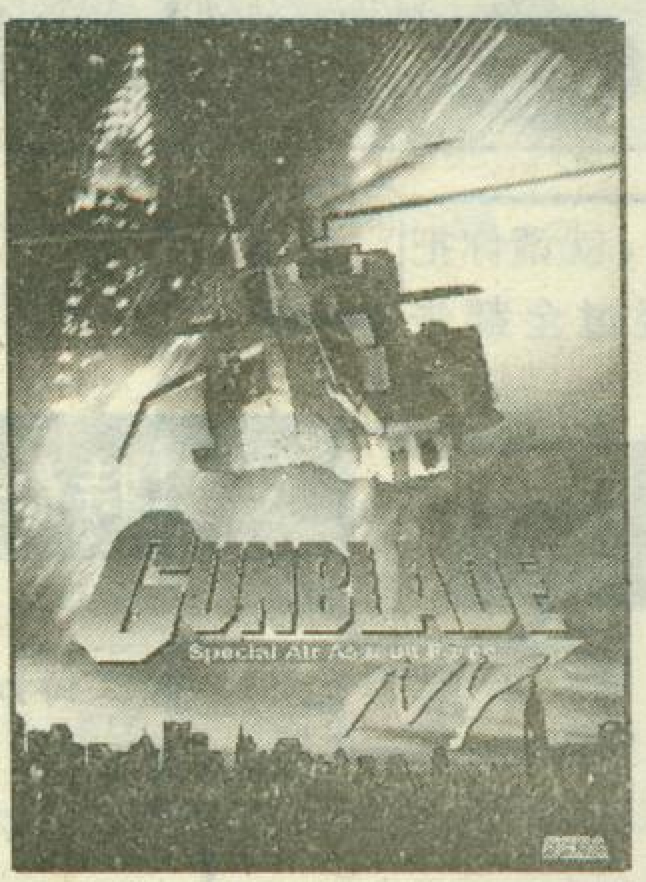
存货极少　欲购从速

97年9月全国发行

邮购：25.80元（含挂号费1元）

11月10日起购图书赠全新大幅游戏招贴

枪刃纽约



篮球飞人



邮购信息

★96下半年合订本	·每本29元
★97秘技宝典	·每本19元
★世嘉专辑	·每本25.80元
★97增刊（详见插一及第59页广告）	·每本24.00元

（以上价格均含挂号费1元）

★97年第3、4、5、10、11期《电子游戏软件》杂志有货，其余各期均已售完。每本6.40元（邮费免取）。

致歉：《'94合订本》、《'94典藏本》、《'95典藏本》、《秘技宝典》、《'96上半年合订本》、《97上半年合订本》及《'96格斗天书》（原版及修订版）均已售完，请勿汇款。

邮购办法

①以上各书邮购免收邮费。

②到当地邮局汇款至"北京6129信箱发行部"　邮编：100061

③请在附言栏写明所邮书名及册数，字迹工整。

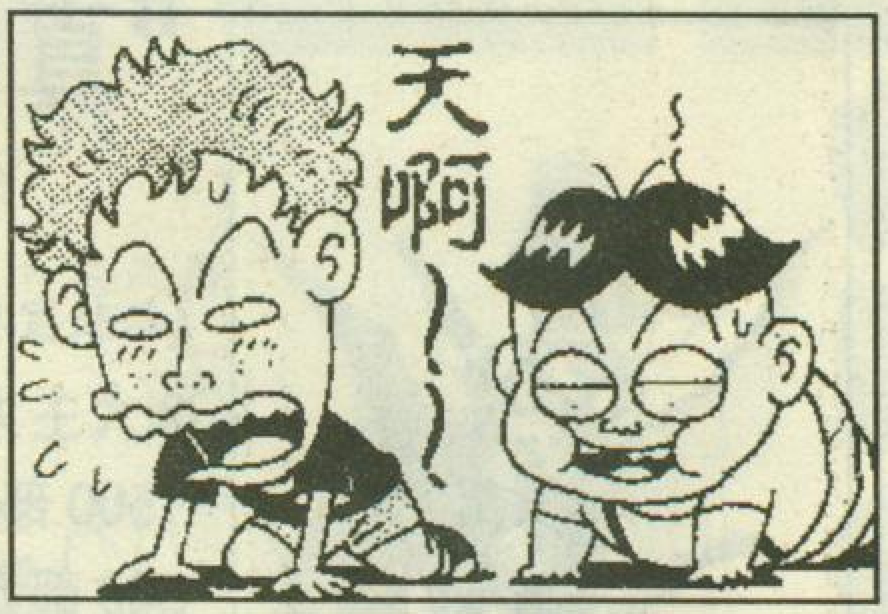
④邮购请在汇单上写明读者详址、邮编。如可能勿用校址。

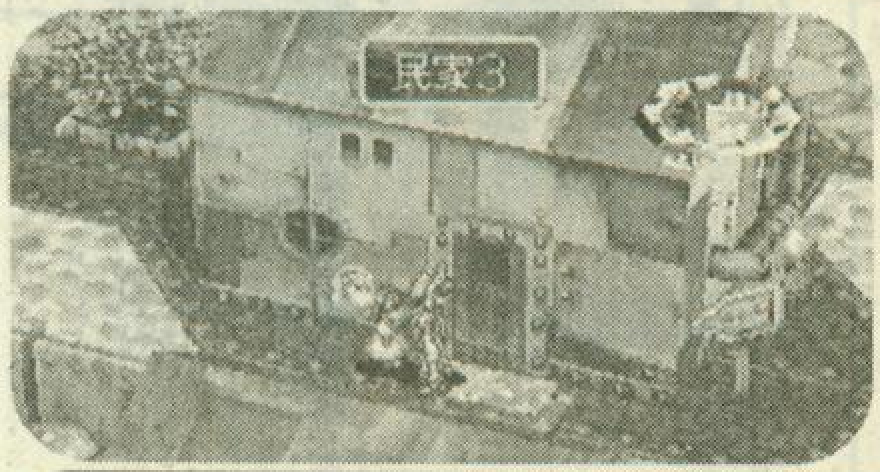
注意：以后写信或汇款请用新通讯地址：北京6129信箱发行部（或编辑部）收　邮编：100061　谢谢！

科普园地

游戏设计讲座(二)

游戏中剧情的进行流向！！





在此公开利用会话以进行事件的流程！！如果你能理解的话那你就可以出师了！



主题

小天天与奥特曼的对话记录

实际以『RPG工具2』来制作游戏！

现在来看看天奥两人的对话纪录中所发生的事件，依据编号和箭头符号，你将能看清事件的全貌。

请注意此处的旗号！

记录资料的表示

在此处的旗号表示为故事之上的分歧点。当通过事件之时，若持有决定性的道具，或是依角色的会话将可能会使故事有新的发展，此处亦即是业界所称的"树立旗标"。

1 事件开始

奥特曼：生存在这个地球上的一切，你们都是我外星来的奥特曼的朋友，找我们这些超人有什么要事吗？

2 行动选择

- 是 → 往奥特曼①
- 不是 → 往事件结束

奥特曼①：那么，就请你把事情的经过全都告诉我吧！ **3**

行动选择

- **4** 是 → 记录 ⓐ → 奥特曼：已确实记录完成！ → 往奥特曼③
- 不是 → 往奥特曼②

第二回以后的路径则在此！ → 往事件结束② ⓑ

奥特曼②：这样子并没有记录下来，你觉得这样好吗？ → 往奥特曼③

奥特曼③：你还要继续上路冒险吗？

行动选择 ⓐ

- 是 → 往事件结束
- 不是 → 资料未记录的场合 **6** → 往奥特曼⑤
- 不是 → 资料已记录的场合 **5** → 往奥特曼④



事件不同时，依场合也有3种不同的会话



1 游戏中断时所出现的画面，无论是否记录均可见到。



2 这是继续冒险者所见的画面，接下来就要再度上路了！

3 不记录，但却是继续冒险之时所表示出的画面。

奥特曼⑤：什么？既不要记录而且也休息过了吗？那么，让你的记录回到先前的记录点也可以吗？

ⓑ 行动选择

是 → 往奥特曼③

不是 → 往奥特曼③

事件结束②

奥特曼：不需要吗？大概你们的眼中没有我这个咸蛋超人奥特曼吧！ 9

奥特曼④：哦！我奥特曼一定要竭尽全力将你们的问题加以解决！

往游戏结束

辛苦了！这样一来就又可以上路了！ 7

事件结束

奥特曼：哦！我的弟兄们，咱们一起来帮助地球人来渡过难关吧！ 8

◇通往剧情作家的近路◇ 4个秘技大公开！！

1 先作出骨架

所谓骨架，就是游戏中最主要的主题。有了确定的主题之后，才能有不矛盾的作品。关于这一点，必须要一面确认，一面记录下来，如此即有了剧情的基础。

2 修正文章

要写剧情的大纲还不算是困难的事，接下来比较麻烦的是加上血肉，也就是填上会话等故事进行的细节部分。在此可能会出现许多的问题，一定要有所体验才行。

3 加上会话

在此是将2步骤中所写出的"起承转合"的形式加以正式构造化，只要这一点做得好，则大家都可以做成好的流程了。若是不知怎么写的话，那就要再回到1和2才行。

4 注重人与人之间的剧情

具有特殊个性的人物，是游戏具有世界观并且加以有趣化的基础。因此，这就成了重要的一环，将人物加上一层层的关系，这样故事进行才有意思。

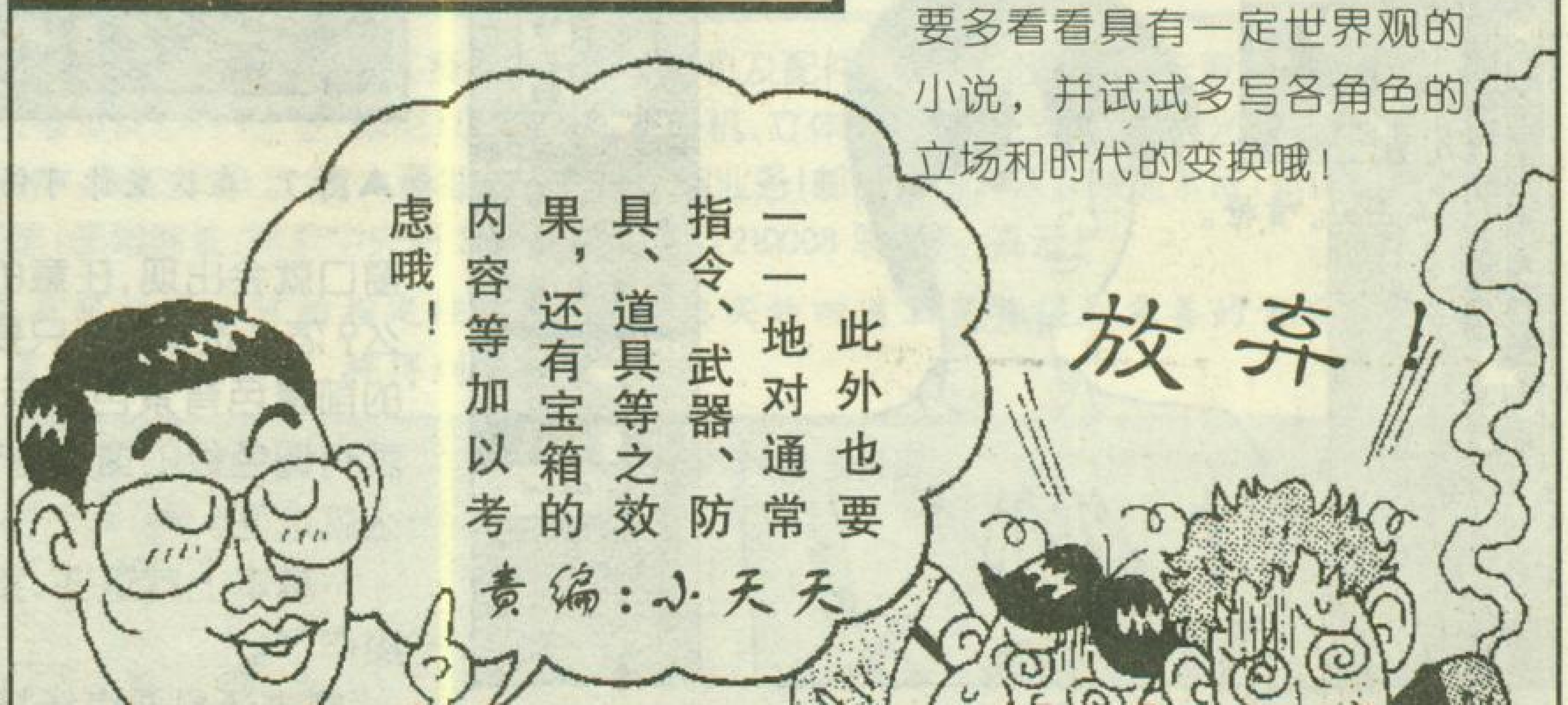


▲杰斯汀和小思连垃圾箱都不敢放过，唯恐漏掉什么宝贝。作为游戏设计者，像上图墙边立着的大铁牌子，上面的内容也不得疏忽，多么辛苦！

游戏设计讲座到此圆满结束！多谢捧场！

教训 必须好好练习！

要成为一个剧情作家，充分的练习是必须的！平时也要多看看具有一定世界观的小说，并试试多写各角色的立场和时代的变换哦！



责编：小天天



游戏制作入门(十九)

美工美工，再次 LEVEL UP!

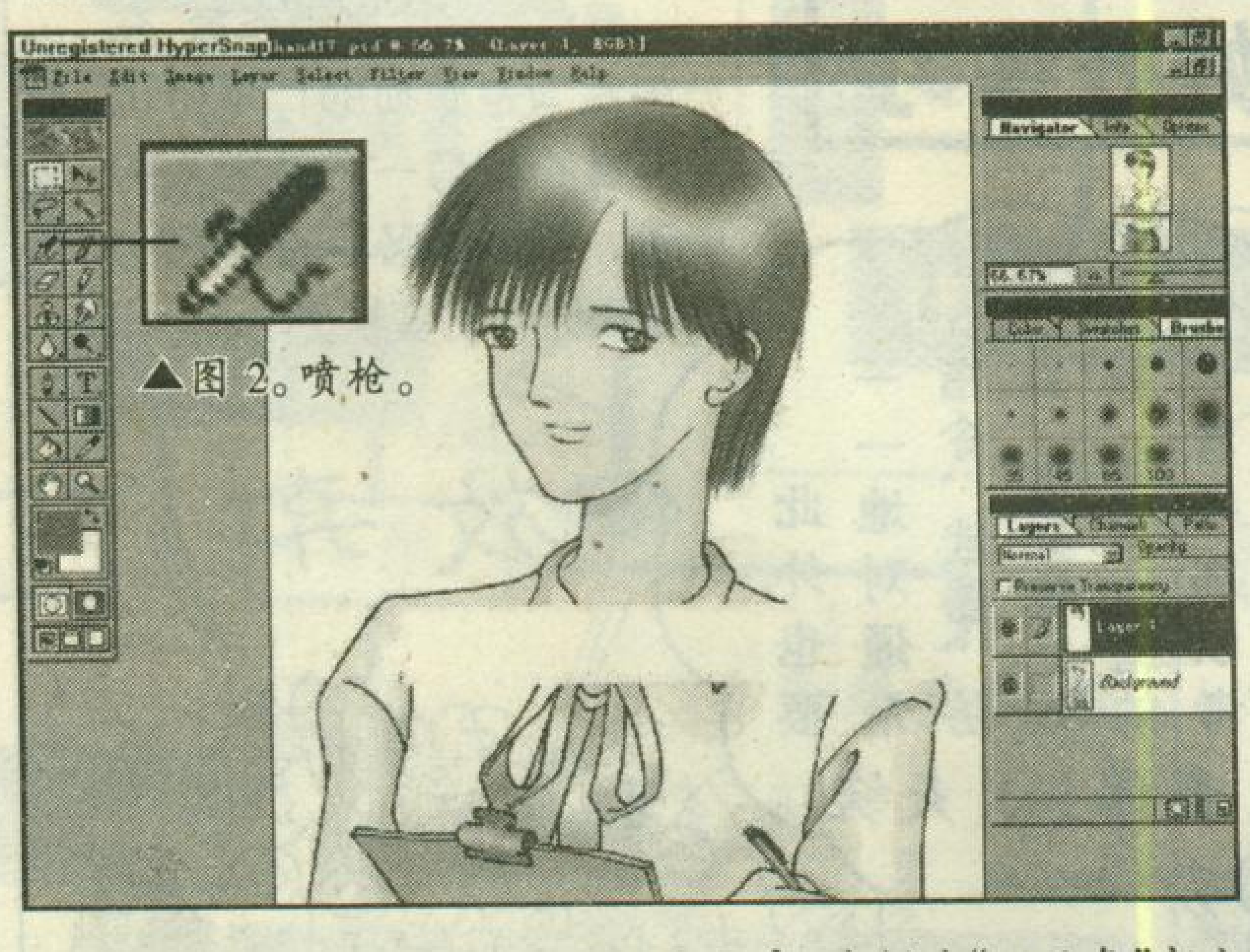
文/魔法师

(编者按)：魔法师上次交稿时曾被廊主使用最绝妙的沙卡特之 TIGER 必杀连续技给 PERFECT(不是编辑奥氏，满血打赢是也。)了，今次又大老远从清华不惜饿着肚子直奔天坛，说是要交本月的稿子，实则为报上次之仇，顺便嘛，再来两包方便面！因其时间宝贵，又获知编辑部的“SF COLLECTION”里有其最擅长的 16 人版，便催着众人去练。真是士别三日自当刮目相看！叶大魔法师在“DASH”版中，倚仗着超杀无限好，将手柄乱搓，同样使用独眼泰拳王，将那廊主打得个落花流水，屏幕上好大的一个“PERFECT”！一旁观战的真·PERFECT(即奥氏)再也无法忍受，编辑部脸面何存？！当下夺过廊主手柄，于 16 人版中与大法师连战五大局中且每战必胜，使叶大法师借口有要事，迅即遁去……(见证人：小天天)

最近聊实际操作的东东太少了，那么这次就再 LEVEL UP 一回吧。

PHOTOSHOP 4.0，想必已是在众多有电脑玩家的 WINDOWS95 下生存着了吧。今回所 LEVEL UP 的就是基于 PHOTOSHOP 的喷绘技巧。依然是以看图说话的形式。

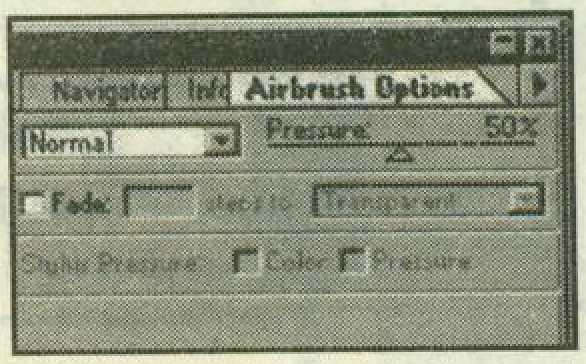
打开 PHOTOSHOP，如果你没有修改设置的话，会在屏幕左手看到工具条，看图 1，如果没有的话，就点菜单条中 WINDOW，选择 SHOW TOOLS 就可以了，WINDOW 下的其他选项就依你所需选择吧。在工具条中那个形如两色铅笔但多了个把手的就是喷枪了，图 2。新建张画，喷喷试试，不太好掌握吧。



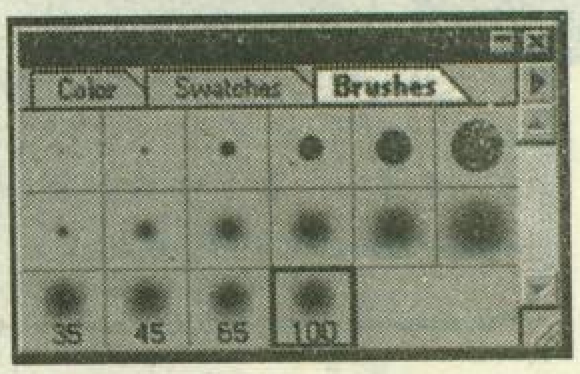
▲图 2。喷枪。

▲图 1。此即为 PHOTOSHOP 4.0 主视窗，左侧为“工具条”部分。

先讲讲有关喷枪的参数。双击喷枪的图标，回出现图 3



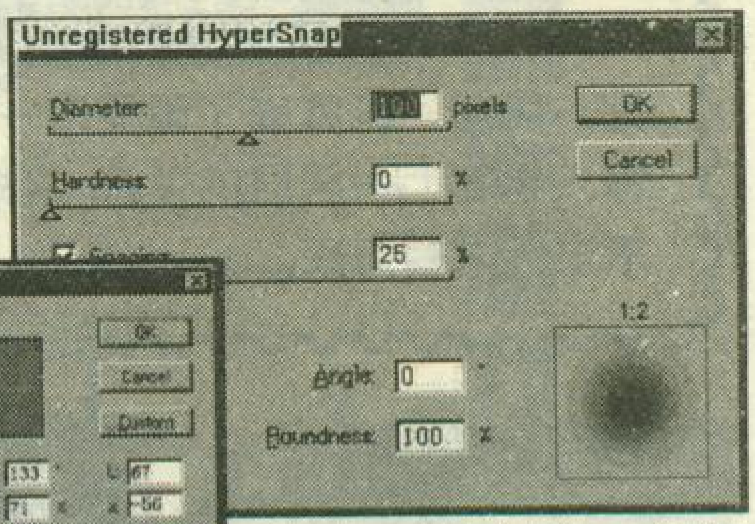
▲图 3。“AIR BRUSH”，意译应为“皮老虎”吧？

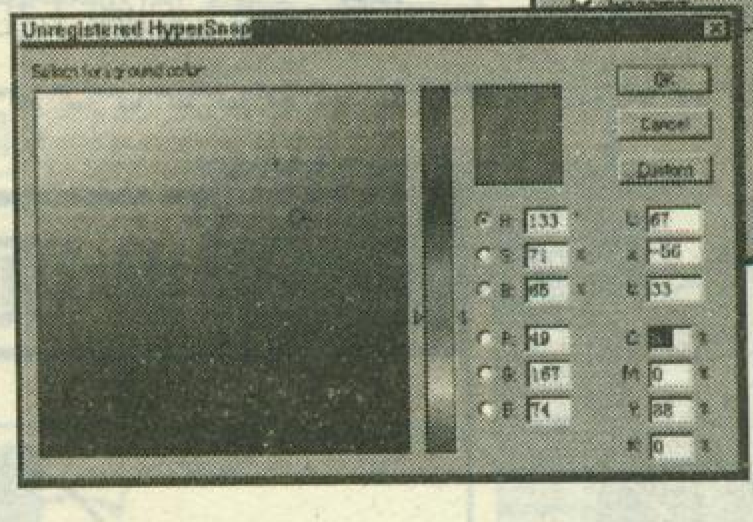


▲图 4。喷枪喷到图上的效果可以从中选择。

样的状态窗口，注意提头是 Airbrush Options。在一般的应用中，不用去调各项参数，较为有用的也就是 Pressure，什么意思？自己查字典！根据你的耐力和细心程度来调节吧。而 Step to，就是喷绘的目标方向，具体效果试试就知道了。再选出 Brush size 的状态窗口，图 4。不用说就明白，是调整喷枪喷射范围的，如果对提供的类型不很满意，双击任意一个喷射范围的图标，图 5 的窗口就会出现，任意的去调整吧。什么？怎么选颜色？只要在工具条下端的前景色背景色图标上单击，图 6，就有调色板的窗口出现了，图 7，那么就选吧。

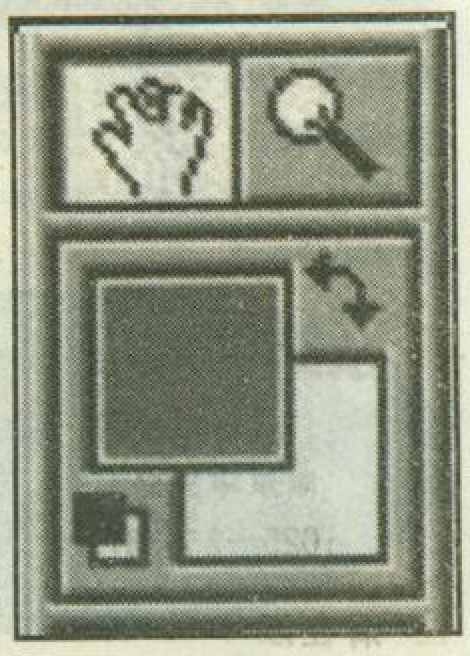
▼图 5。在这里可随意调整喷射效果。





▲图 7。在这里你可任意选择颜色。

▼图 6。小手和放大镜下面的就是黑白灰“调色板”。



基本上就这些，接下来就是如何操作了。

首先还是要有线描稿，没有办法，在电脑里用鼠标画线几乎是不可能！即使有光笔之类的，想要绘制出

类似纸上的线条，也是很难的。所以想要有好的线条就要扫描。然后就是转化为 RGB COLOR，调整对比度，还记得吧。好了，线描稿处理好了。

上色！上色！用心去想怎样配色，还有细节的装饰，最好有个设计稿，要不然喷坏了想再重喷可就麻烦了。想好了就要先上底色，用小灌筒上纯色，别忘了调整模精值。遵循这样的原则：整体为浅色的区域不用上底色，比如女孩的皮肤，浅色的衣服。而整体为深色的区域要上色，但只能是该区域的最浅色，比如黑色的夹克，底色就要是淡灰色的。

可以开始喷了。对于喷绘来讲，有两点很重要，一是喷绘，二是区域。掌握了这两点，就可以抵挡一阵了。喷绘，就是喷枪的运用，如何实现你想象中的画面，没什么近路可超，只有不断练习才可以 LEVEL UP。而区域，是指每次喷绘的范围，这就要说到真正的喷枪了。真正的喷绘，如果想喷人的手，是要用遮挡膜遮挡住手以外的地方的，然后再喷。然后要喷脸了，就要重新用遮挡膜遮挡住脸以外的地方的。如此循环很是麻烦。而在 PHOTO SHOP 里，我们只要选定手的区域，就可以实行对手的喷绘，比真实的喷绘要好一些的。如何选定所要喷绘的区域，也是件值得耗费脑细胞的事。

第一步，选择喷绘区域。自动的选择！选中工具条上的"魔法杖"，图 8。记注调整模精值。最简单的选择方式，然后就可以在闪动虚线的范围中喷绘了。用自动选择虽然方便，但是缺点很明显：看例子中人物手臂处的衣褶，如果用自动选择，在喷绘时衣褶的阴面和阳面只能按一个部位来喷，是无法喷出阴面的深度和阳面的高光的。所以不要怕麻烦，最好的选择是手工选择，选中工具条上的"绳套"，图 8。试一试，只要按住鼠标键随意画上近似一周，一个柔和的区域就选择好了。按图标右下角的小三角，可以选择是否有自动柔滑。真正实用的不是用鼠标徒手画曲线，而是要按住 ALT 键，然后点鼠标键逐次标点连直线，有很多的直线去形成曲线。这样才能较好的实现意图。

第二步，开始真正的喷绘。该深的阴面就要深，该亮的阳面就要亮，喷绘的优势就是能很好的体现体积感，所以一定要抓住明暗关系。今回举的例子是急急忙忙做的，很粗糙，不过也大致体现了喷绘的基础效果。魔法师比较懒，下回有时间画更好的再说吧。

还有什么要说的吗？好象暂时没有了，还是这句话：多多练习才能 LEVEL UP！好好发挥想象吧。那么，下次再见吧。

魔法师语：如果例子中的乘务员女生有时间的话，请打电话：$ $ ^@ $ % @^-M，哈哈哈哈。

绳套  魔法杖

◀图 8。PHOTOSHOP 里最常用的两个工具。

责编：小天天

NEW WORLD

南京新世界

STONE

世嘉五代Ⅱ型(双手柄+电源+送卡一盒)	280 元	世嘉土星机(日本)(四通保修半年+原装附件+直读)	1500 元
世嘉土星机(日本)(原手柄+电源+AV 线+直读)	1450 元	任天堂 64 位(日本)(原装手柄+电源+原装附件)	1450 元
索尼游戏站(日本)(原手柄+电源+AV 线+直读)	1500 元	超任一套(日本)(原装博士 7+双手柄+双电源)	1650 元
土星解码器(VCD 解压 2.0 版电影卡)	780 元	超任博士 7 代光碟机(送 5 张金碟至新节目)	1300 元
16 位手掌世嘉机(插 MD 卡带彩色屏)	900 元	任天堂手掌机(送肆节原装电池)	340 元
GG 彩屏手掌机(送肆盒原装卡+对打线)	850 元	N64 光盘机(送 32 合 1 金盘一盒)	2900 元

南京新世界电子电器批发中心是四通国际贸易有限公司正式授权的日本世嘉机及配件、软件在江苏省、安徽省的总代理，本中心是专业的游戏机批发经销商，长期批发、零售次世代(土星、索尼)以及 N64、超任机、立体世嘉机、各式磁碟机、光碟机、电脑学习机以及日本、美国、港台新游戏机、游戏卡、软件。周边设备齐全，大量批发并办理邮购业务(邮资另付)，欢迎来信索取(具体机种、软件、配件)价目、节目单，欢迎各地加盟连锁经销(邮购地址：南京中央路 30 号—5　邮编：210008 联系人：高云)

以下各商号已取得四通国际贸易有限公司认可的指定经销商资格，您买的四通土星将得到完善的售后服务，保修半年，终身维修，买四通土星、放心到家！(买四通土星，将得到一份惊喜)

名称：南京新世界贸易批发部 地址：南京中山东路 113 号 电话：025—4545355	名称：扬州小霸王专卖店 地址：扬州市国庆路 273 号 电话：0514—7351923	名称：镇江利万家游戏机专卖店 地址：镇江市双井路 9 号 电话：0511—5221815	名称：淮南市超腾电玩专营店 地址：淮南市陈东路 22 号 电话：0554—6645278
名称：南京新世界门市，邮购部 地址：南京中央路 30 号—5 电话：025—3603814	名称：南京新世界门市部 地址：南京建康路 185 号—2 电话：025—6626111—350	名称：泰州新时代游戏机专卖店 地址：泰州市公园路 122 号 电话：0523—6227374	名称：常州飞龙电子商店 地址：常州市和平南路 62 号 电话：0519—8108501

注：请在江苏省、安徽省地区速来取得合法销售权的经销商速与本中心联系　电话：(025)4545355　地址：南京中山东路 18 号

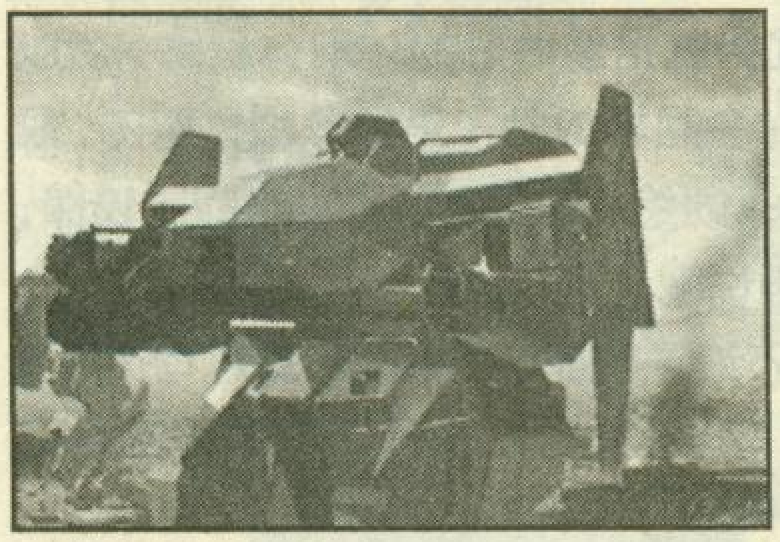
★格兰蒂亚★

梦中期盼 神话再诞

土星上头号 RPG 巨作的发售时间已越来越迫近，这是一款完全可以同 PS“FF7”相媲美的游戏，它拥有令人感动的剧情和宏大至极的场景，远非寻常同类游戏可以比拟，这是全体土星玩家翘首期待的作品，也是 RPG 史上的一座里程碑。

SS　厂商:GAME ARTS(ESP)　类型:RPG
发售日:97年12月18日已完全确定!!







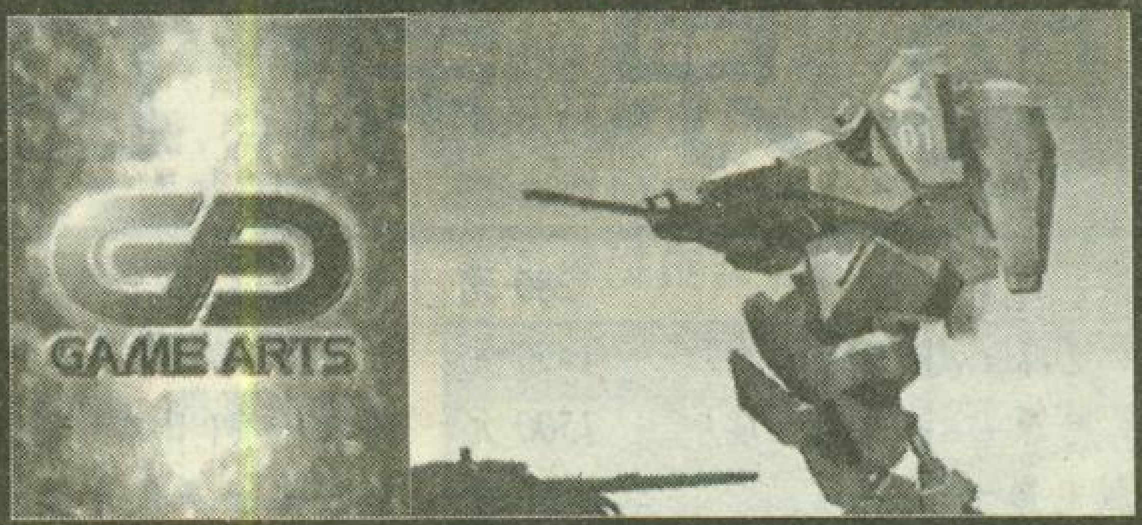
游戏艺术 GAME ARTS

GAME ARTS 是一间以高尖端 **POLYGON** 技术闻名于世的游戏软件厂商，在土星上曾经推出过一代射击名作——“杀戮鹫狮”(武装雄狮，GUN GRIFFON)并赢得了玩家的一致好评，其特别真实、特别紧张、特别复杂、特别流畅的游戏感觉至今无人可望其项背。该游戏那段**精美绝伦**的开场动画彻底使得某些硬件迷“SS 3DCG 不如 PS”的说法破裂。一部高难度全 3D－STG 在 SS 上卖了 17 万是非常了不起的，而 GAME ARTS 目前又在准备向 SS 玩家倾情奉献“***GUN GRIFFON 2***”，的的确确是一个特大好消息！至于“GRANDIA”，那是该社使用自制的 SS 专用 OS 来开发的，后面将向大家介绍。这部 REAL TIME 3D POLYGON(除了人物不是)游戏，里面凝聚着和“GAME 制作”相关各方面最优秀代表的强大力量，一旦释放出来，必将使业界再度震憾！(以前大家所熟悉的 GD－NET 现已更名 ESP！)

艺术游戏

GAME ARTS 在世嘉 MEGA DRIVE 时代就已经开始筹备其新作 RPG 游戏——“GRANDIA”，但由于 MD CD 后来的没落，因此该游戏自然顺沿到 MD 后继机种 SS 上来。由制作开始至今已超过 4 年半，仅此一点，当大家将来玩此游戏的时候，必定会有一种“果然是经过长久酝酿的超级超大作”之感，这种感觉在你第一眼看到此游戏时就会牢牢地固定在你的头脑中。“FF7”是一种类型的经典，但没有绝对完美无缺的东西。尽管风格有所不同，尽管“GRANDIA”(或者是“樱大战 2”)也许达不到“FF7”的那种销售业绩，但经典是永远不会被玩家忘记的。无论是哪个机种的玩家，如果曾经体验过“GRANDIA”试玩版的话，相信不会对上面的话存在异议吧！

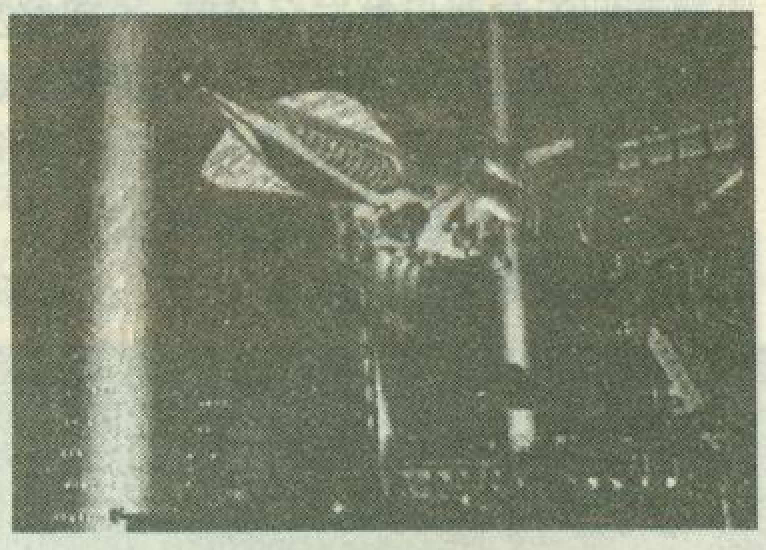
名厂出品，信心保证！



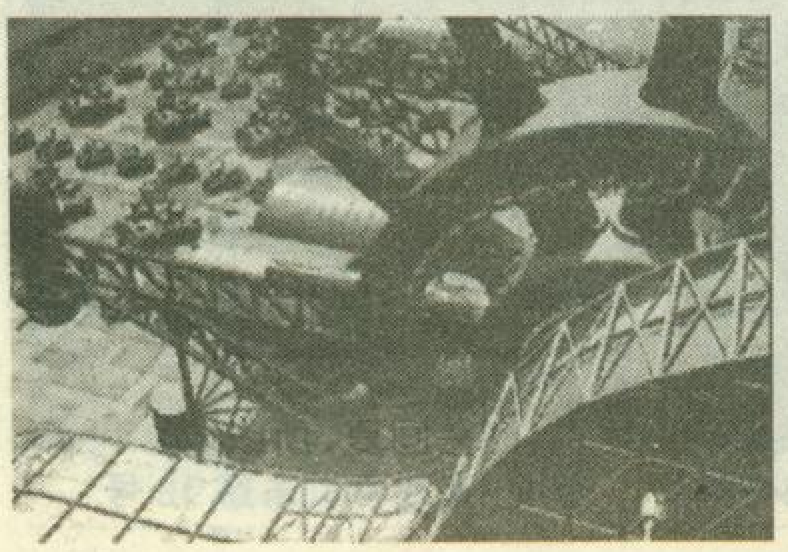
一定要看看以原版游戏规模制作的体验版

世界观

“GRANDIA”的一个重要的特征乃是其精密的世界观设定，它可以使玩家忘记在玩游戏，而完全投入到“产业大革命”当中去，这是一部冒险活剧。游戏不同地点之文化，从背景上即可一目了然；科技进步的设定是自欧洲发明蒸汽机械以来，到“大航海时代”结束，人们仍在对外部的世界进行着艰辛的探索，而本游戏主的角亦加入到其中来。



▲游戏的动画是为了更好地说明游戏，深刻的游戏如能配上能够“说明问题”的 MOVIE，就再美妙不过了，某些游戏一味地追求“高品味”的动画，质素不低，内涵不高，就不能说是成功。



冒险世界中有着不同的敌人存在，被称为加拉鲁的军队是主然们的最大阻力，他们是由名为 JOULE 的财阀所创建，并向各地扩展其势力，但目的不明，只有一点很明确——他们对于发掘古代文明表现出了份外的热心。

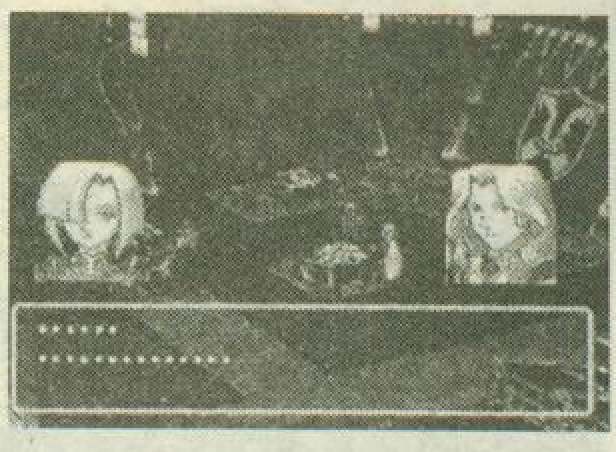
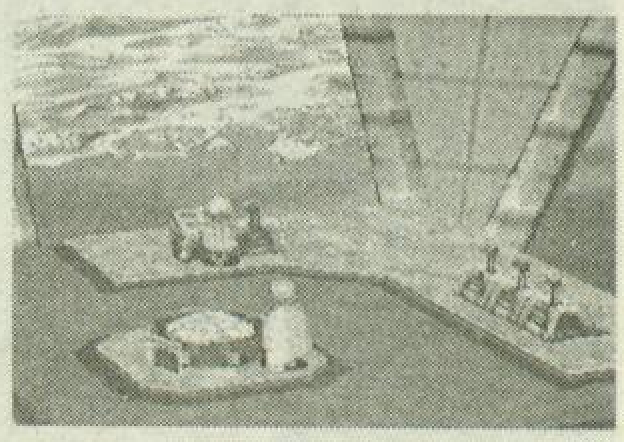
距那时上万年的，被称为高度繁荣的光之翼文明，被加拉鲁军队所发掘，遗迹也落于其手中，而目的毫无疑问是为了将那远古的光之翼文明，再次引入于还是刚刚起步的产业革命时代……

次世代天空

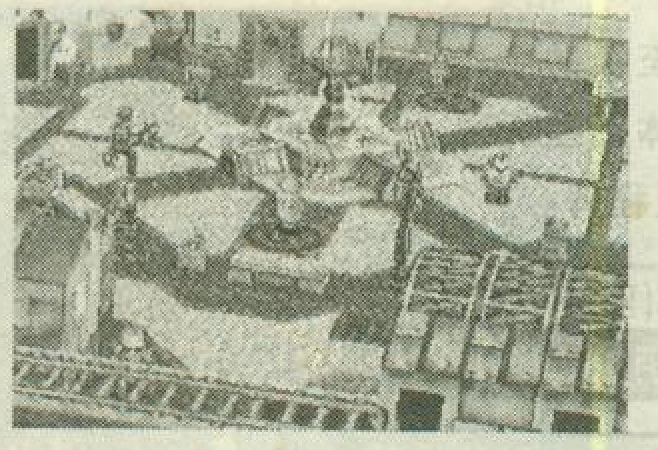
NO. 体验试玩 1

帕姆之街

在此玩家可以使视点做 360 度自由的变化，无边无际般的来回走动。好了，不管怎样，我们就来体验一下全新感觉的机能——有些像真三维的“仙剑”哟！

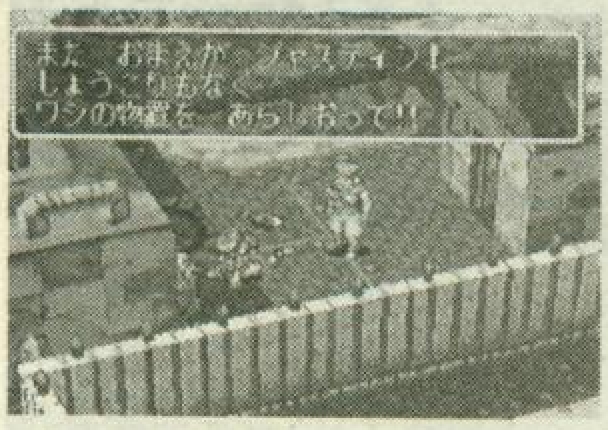
在飞艇中小睡一番后醒来的独眼中年男人眼前，有两位军人的身影。其中一位是这中年男子的儿子缪廉大佐，而另一位在其身旁的小女则是林中尉。由于这两位都是巴鲁将军的心腹，因此巴鲁将军便向他们说明在关沙鲁特遗迹的发掘，以及其他相关的军事计划，体验版“帕姆之街”便是从这展示画面之后开始——就快着陆了。

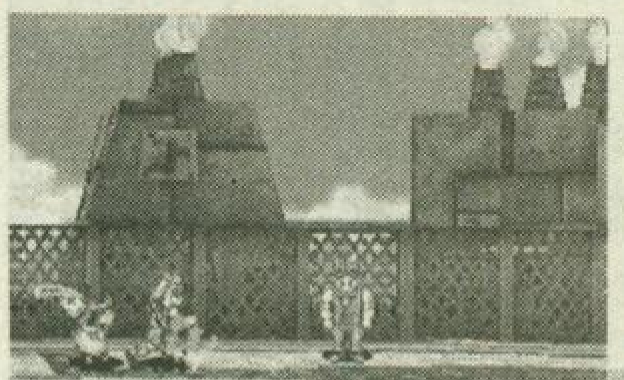
由于是体验版，因此只能进行原版帕姆之街的一半左右。现在我们就来介绍在帕姆之街中，杰斯汀与小思找宝物的情形。

在这里，有些房子是不能进去的，也有些地方有某种程度地限制角色蹲下、攀登等行动。但即使如此，能够体验在地图中到处移动，仍十分刺激，而且 360 度视点移动感觉很是新鲜。***另外，在完成版中将追加显示地图上所有人位置的机能。***

①杰斯汀与嘉兹的决斗！



在“铿锵”一声中，杰斯汀被人家狠狠地丢了出来，他似乎因为在人家的仓库中乱搜一通才被丢出来的。不过，杰斯汀并不会因此而放弃。因为如果在日落前找不到 4 项宝物的话，小思将被嘉兹给带走，而且还会被迫成为他的妻子。为了不让小思被街上最调皮的小孩嘉兹掳走，杰斯汀必须找出宝物才行！！虽然杰斯汀说：“要成为宝藏猎人，那就得赌上男人的气魄和冒险者的精神才行。”不过，他所说的这两个被当作赌注的对象，小思似乎全都没有！首先，第一个宝物“传说铠甲”虽是由小思自己发现的，但其他三个究竟在哪里？为了找齐 4 个宝物，2 人便向帕姆之街走去。

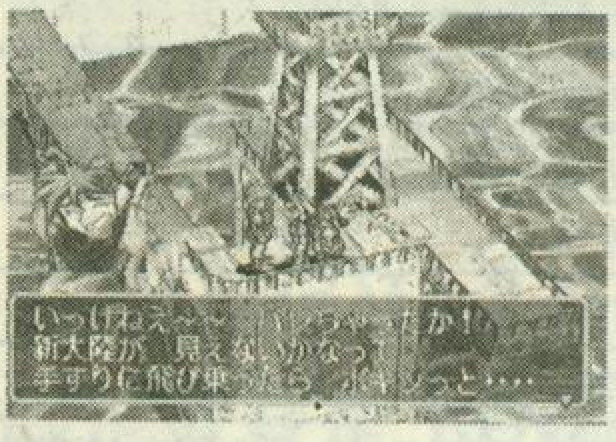


在街道上漫无目的地到处走走虽然感觉还算不错，但由于这是 RPG 游戏，因此在与嘉兹说话之后，便可以得到非常有用的情报。嘉兹提供的情报，虽然非常地详细，很容易令人了解，但是随着视点的转换，有时候还是会漏掉宝物，要十分注意，毕竟要找出4 件宝物并非易事。



▲为了获得宝物的情报，也许会被人称为“第三流”的冒险家，但不要紧，在听得到海鸥声音的地方大概找得到线索。

②在街上到处走走看看——



虽说主角是个寻宝的人，既使找不到宝物，但要是能与街上的人们说说话，或者到各个场所打听一下消息，也也能够享受到游戏中所存在的乐趣，或许能打探到一意外的消息喔！比如和小海欧对对话呀！

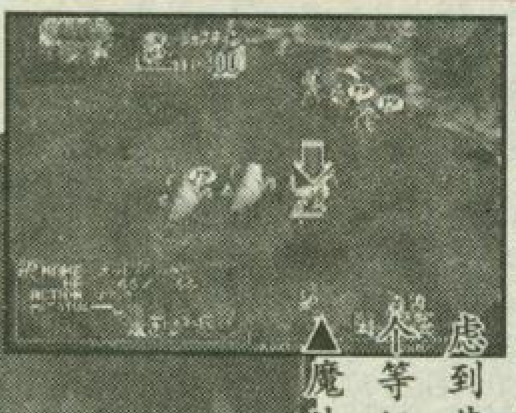
③找出剩下的三个宝物——



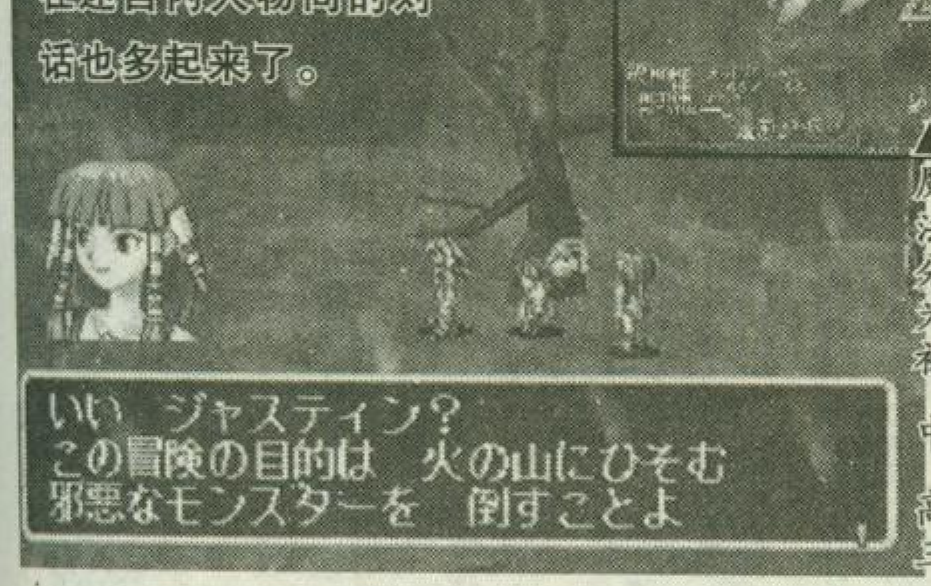

“精灵之剑”果然就是藏在嘉兹家中的宝箱中，嘉兹还真没吹牛。下面就只有两个宝物是“光之盾牌”和“勇者之剑”需要去寻找。在此顺便提一下，“传说之铠甲”必须要从“污秽的停机坪”来加以寻找。如果你能将它们都找齐，那就再去桥那边看看那三个坏小子让不让你通过这个“帕姆之街”？还有麻烦吗？

火山迷宫

NO. 体验试玩 2



▲魔法分为初、中、高三个等级，使用时也要考虑到其属性和威力。



在迷宫内人物间的对话也多起来了。

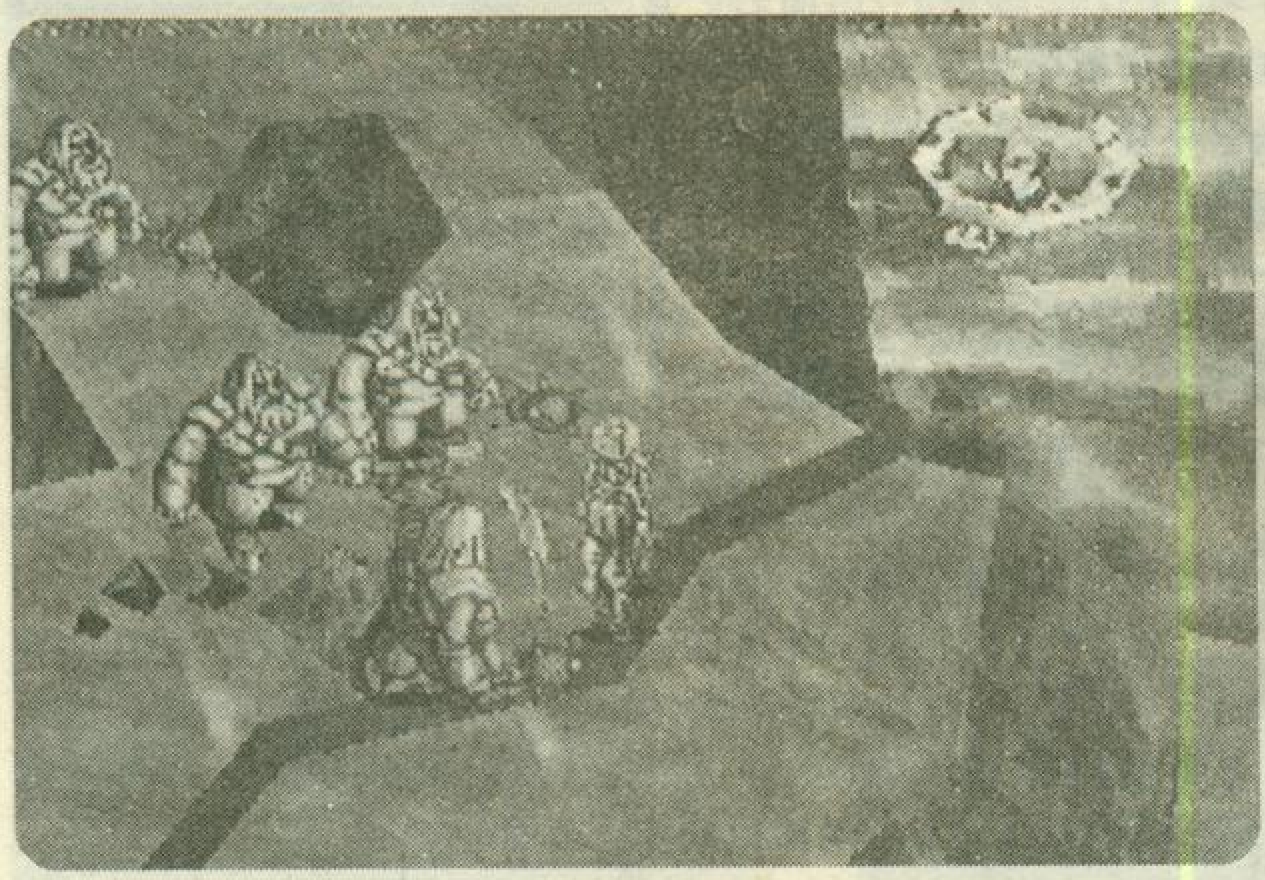
如果你能顺利通过帕姆之街的话，接下来就可以到火山为宫来逛逛了。本次体验版所收录的该部分内容，与成品版倒是完全相同的。由于火山迷宫是由两层所构成，因此玩家可深刻感受到火山的感觉及战斗的气氛。将滚烫的熔岩、徘徊在山里的猛兽以及陷阱等缩放在并不宽敞的迷宫范围内，反而更能让人感受到紧凑的游戏内容。然而，由于体验版的目的，只是要让玩家们感受一下战斗的感觉及游戏气氛，所以希望游戏难度上与体验版有所差异（就是说体验版的难度还不够?），希望玩家们能够了解其中的差别。另外要告诉各位的是，在这次的体验版中，非战斗时将无法使用魔法及道具，因此玩家必须常常注意主角残存的 HP 值。还有，在体验版中 MP 值也不会回复，所以玩家们要留意自己的级值才行。

充满迷团的战斗系统，终于曝光啦！

▼这几位来势汹汹，吓得小朋友不敢动。

"REAL TIME BATTLE"战斗系统 (ULTIMATE ACTION BATTLE SYSTEM)

即时战斗系统 必胜讲座





游戏操作方法

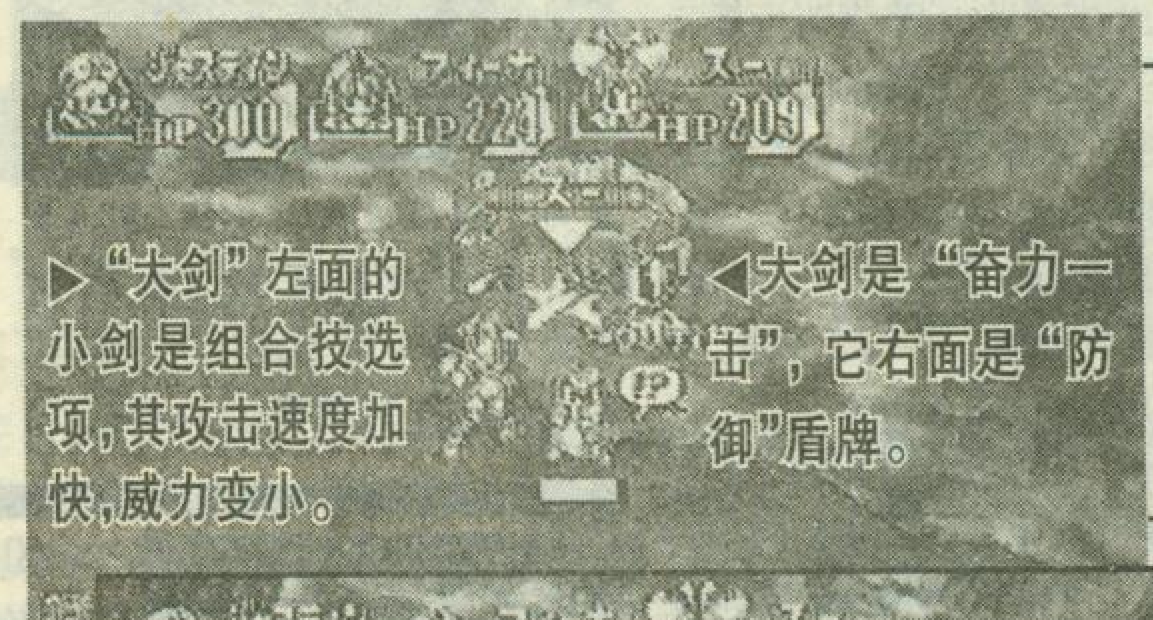
手柄之	菜单画面	场景画面，战斗画面
方向键	菜单选择	角色、光标之移动，指令与目标之选择
A键	——	——，观看指令(与方向键同时按下)
B键	——	疾跑(与方向键同按)和解除指令，取消指令和解除作战
C键	决定	决定指令、与人对话，决定指令
L键	——	场景地图回转、SP之表示，技、魔法视窗之切换
R键	——	场景地图回转、MP之表示，技、魔法视窗之切换

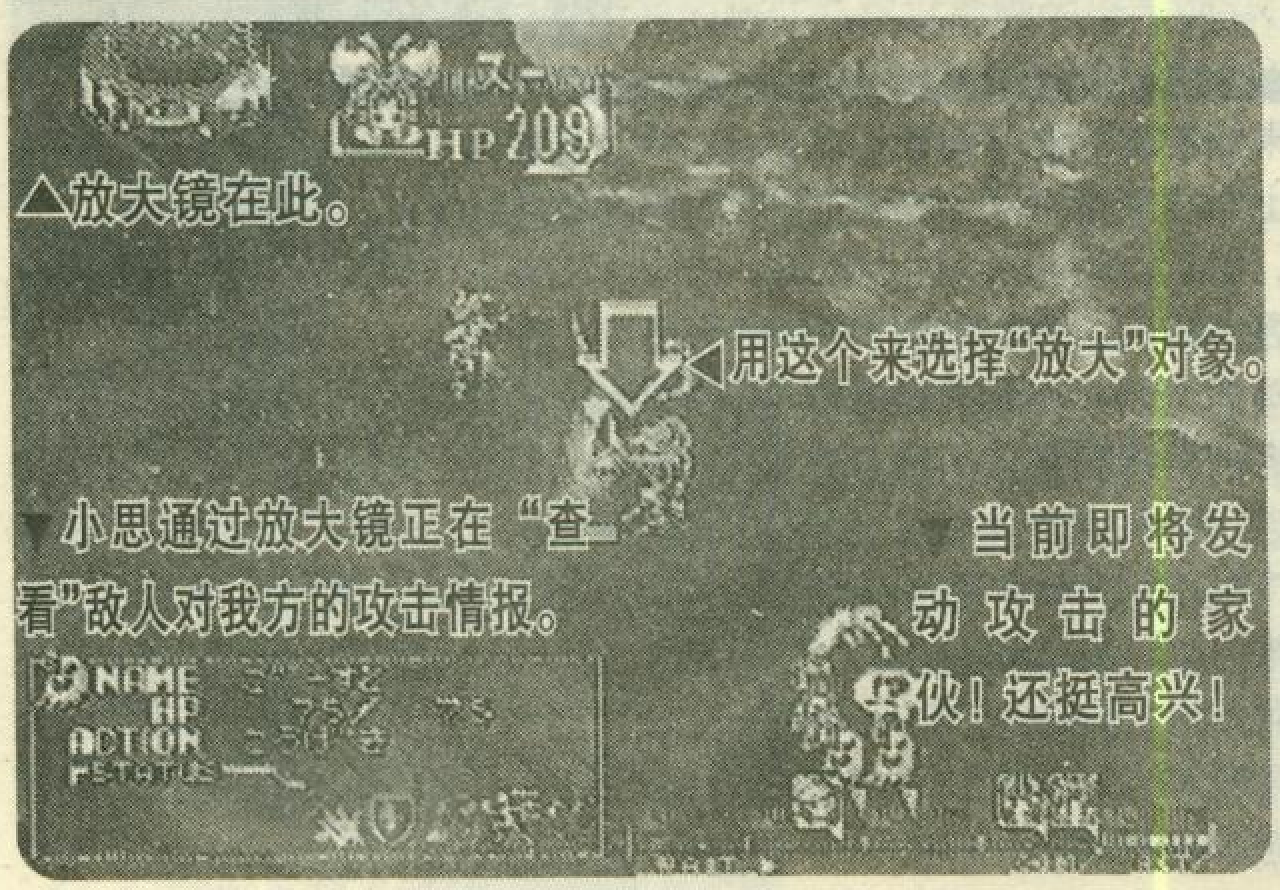
HP = HIT-POINT	MP = MAGIC POINT
SP = SPECIAL POINT	IPG = INITIATIVE POINT GAUGE

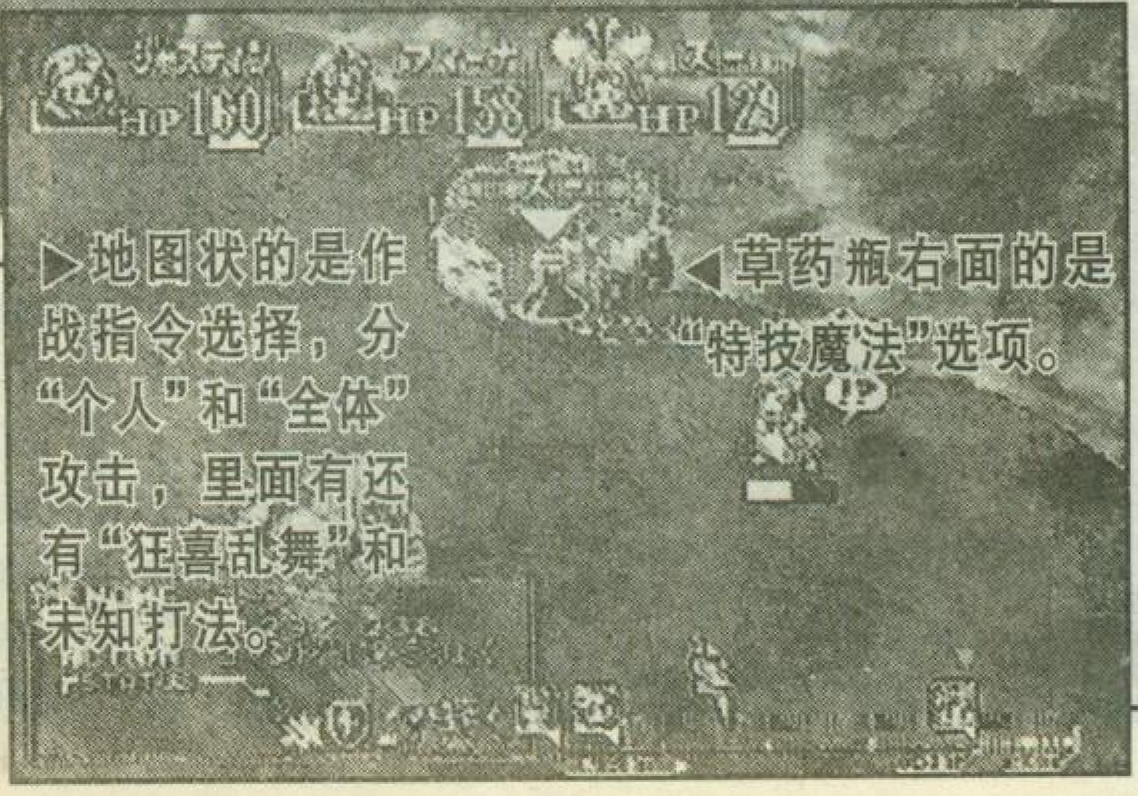
单就崭新的战斗系统来说，随着玩家的不同，战斗方式也就会千差万别。本游戏中战斗的乐趣在于，玩家必须掌握住瞬时万变的战斗状况，来下达最适当的指令。因此玩家在下指令前，一定要先看敌方角色头上所显示的各种符号。"！？"是表示立刻就要轮到行动的角色，"集光"则表示准备展开特殊攻击的角色，我方以蓝色表示，而怪兽MONSTER则以黄色表示。其他如"汗"是表示攻击失败的角色。玩家必须先在这些符号当中，找出对我方危害度较高的角色。想要能够精确而仔细地了解敌人的动态，可在等待下指令之时，选"查看"，并且按A键及方向键即可。还有，在考量敌我距离时，不单要用"组合技"考虑敌人直接攻击，也要考虑到是否会遭到魔法攻击之后，再决定行动。虽然很麻烦，但要是能习惯把握好状况随机应变，就不会有什么问题了。

格兰蒂亚之战斗系统特点

战斗系统采用指令输入方式，其特征为以输入指令与角色实际动作的时间差异作设定，使角色的攻击有着强烈的格斗游戏中的"CANCEL"指令技巧，令RPG游戏中存有动作性和高速的作战系统，配合攻击系和回复系两种魔法，加强战斗中的战略要素。







熟知战斗指令，有利于战斗的进展

前页而虽曾说到："掌握状况，下最适当的指令…"，但实际在下指令时，却往往感到不知如何是好！此时，玩家必须先注意自己与敌人的距离及攻击时间。若我方在攻击之前就先遭到敌方攻击的话，此时与其使用咏唱时间较长的魔法攻击，不如使用防御来反击，这样才能将损伤减至最低。还有若敌人使用特殊攻击的话，我们则可利用敌人咏唱时间的空隙，全力攻击并将其歼灭，而且可以取消敌方的攻击。另外，想与同伴进行连携攻击时，可采取要人使用强力魔法攻击，另一人使用防御技等来牵制敌人。无论如何自己一定要先熟知各个指令的特征，才能够百战百胜！



YOU WIN!



▶在战斗中一定要注意使用"防御"和"回避"指令，这是战术的一种，往往能更有效地杀灭敌人。

指令特点总结

"奋力一击"会比一般的武器有更大的杀伤力。攻击力会提升，此外最大的好处是使受伤的敌人，其下步行动无缘无故的取消掉。相应的使用本指令的角色，行动速度会变慢，也就是说他受到攻击的机会也将增多，因此它有利有弊。

选用"防御"时可使受到的损伤减至 1/3；"回避"则是可在数个回避场所中选一个地方躲避的系统，在防御技来不及使用时可用此指令。

想从战斗中脱离的话还可用"逃跑"指令。但要是被许多的猛兽包围，或遇到速度快的敌人时，则较难逃脱成功。那么在何种场合下会使你脱离占线呢，摇起白旗试试吧……

"特技"和"魔法"虽然被放在一起，但技是消耗 SP，而魔法却是消耗"魔法点"。两者都是瞄准范围内的单一敌人，接着再给予敌方全体各种不同的影响。特殊技大都是速度快而攻击力强，但若一直使用的话，则 SP 会很快消耗光而无法使用。对突然而来的攻击，则采取紧急回避较好。SP 在使用防御技或重剑时，受攻击体力减损时，会稍稍回复。魔法则可分为初、中、高三等级。使用高等级的魔法虽杀伤力强，但 MP 消耗较多且咏唱时间也会变长，要靠其他伙伴来保护，以获得充分时间施法。本来 MP 可用道具来回复，但在这次的"体验版"中并不能办到，要常常注意 MP 值的残存量，并要谨慎地使用，魔法的切换则可用 LR 钮来进行。

高级技能系统到底是什么？

在体验版的迷宫里，有一点让人难以明了的是，之前在游戏中的武器更换以及利用特殊道具就可学到魔法属性的技能，使得玩家可以自由地利用道具让角色成长。

这就是所谓的"高级技能系统"。譬如：装备"短剑"时的移动力会比"刀剑"时快（质量轻了嘛！）、"流星锤"可使 HP 值变到最大、"斧"可大增加攻击力。还有在街上得到的"魔法之卵"，要是拿到特定的场所，就可学到各种不同属性的魔法。属性除地、水、火、风等单属性魔法外，尚有爆裂（火＋地）、森林（地＋水）、吹雪（水＋风）、闪电（风＋火）等 8 种复合属性魔法。某个角色要学得某种属性的魔法，均可由玩家自己来决定。

"GRANDIA"的音乐

在帕姆之街自由自在地行走，耳边是熟悉的苏格兰风笛那独特的、悠闲的声音——时而来一阵军鼓，实在是太令人感动了！我们注意到，"格兰蒂亚"的 BGM 风格多种多样，完全没有局限于"庞大"交响弦乐，而且在乐器的搭配上是古今结合，不但有各国传统乐器，更有当今不可或缺的电子合成器在其中烘托气氛，令人大饱耳福，这大概是由于本游戏的冒险世界"无限大"所必须的吧！土星 32 路 PCM 则完全表现出了各种乐器合奏时的丰富层次感。虽然说"卢卡斯天行者"是本游戏音乐部分的负责，但玩家绝不会因为此大名才为之捧场，而是发自内心——以超过好莱坞的特大制作手笔（其配音都是日本著名声优）完成的游戏"格兰蒂亚"，绝对是不容错过！相信我，没错的！



"GRANDIA"开发工具的秘密

固定背景是"KENZO"！



"TEXEDT"专管贴图！

这里不提那 150 人以上的制作群以及其中的名人，还是看看"GRANDIA"的专用开发工具吧！既然是"专用，。该 OS 系由 GAME ARTS 自行设计制作，目的当然是为了保证游戏的画面效果，总体上说它分为"**KENZO**"、"**G CAD**"和"**TXTEDT**"三个相关子系统。

土星出道三年多来，其 3D 机能真可说是"饱受恶评"，PS 则是"好评不断"，真让人产生 SS 似乎就没有三维机能而 PS 就达到了"工作站"、"N64 也不过如此"之类的怪念头。小天天始终认为同级别机种不会占对手太大的便宜，PS 上的诸多三维游戏就都比土星的好玩吗？与其说 PS 是 3D 强大战胜 SS 还不如说是因为史克威尔一支奇葩造成的。

机种都有制约因素。N64 又如何？卡带。那么 PS、SS 就更不用说了。"GRANDIA"的开发系统使土星的双 CPU、7DSP 尽量都能够发挥出各自最大效益。但完全用足是不太可能的，如果成立的话，那 SS 的 POLYGON 能力就完全可以压倒 PS 了。"GRANDIA"要求土星 4～5 个 DSP 独立工作，因此 PS 如果要移植并不存在任何困难。但是 SS 上的许多个性化的游戏在 PS 上就玩不到，"GRANDIA"也在其中。

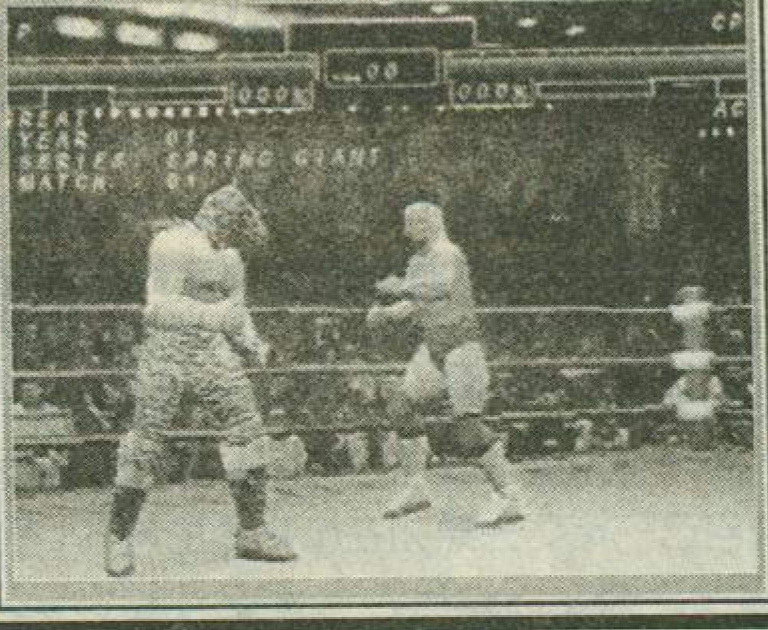
责编：天师

全日本职业摔跤 Featuring Virtua

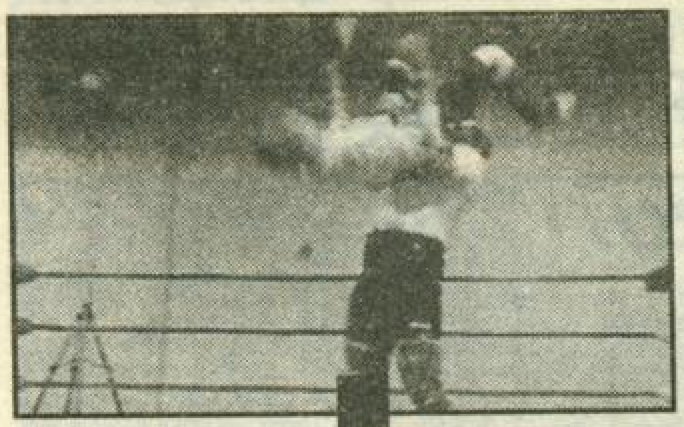
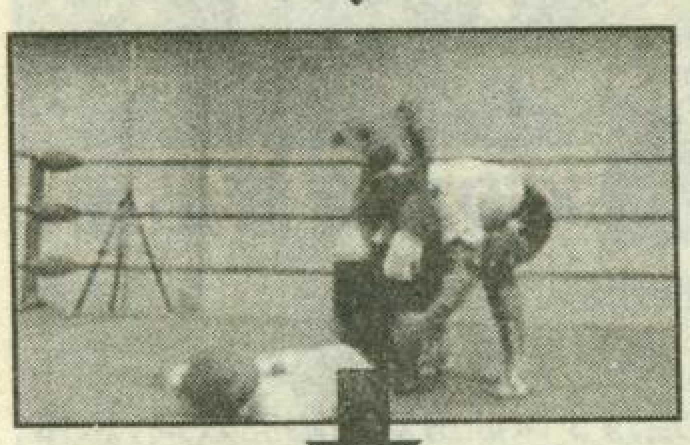
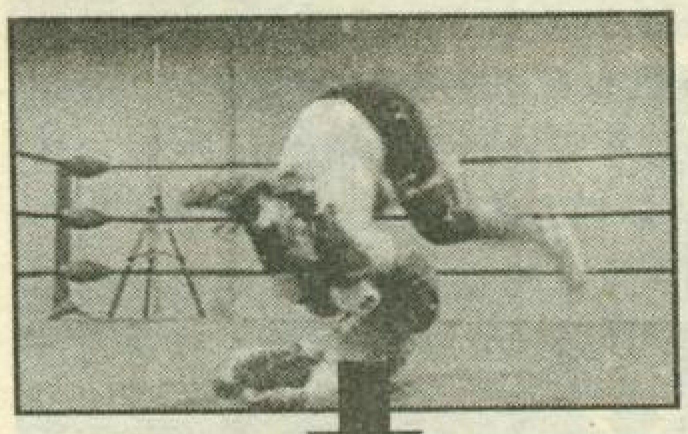
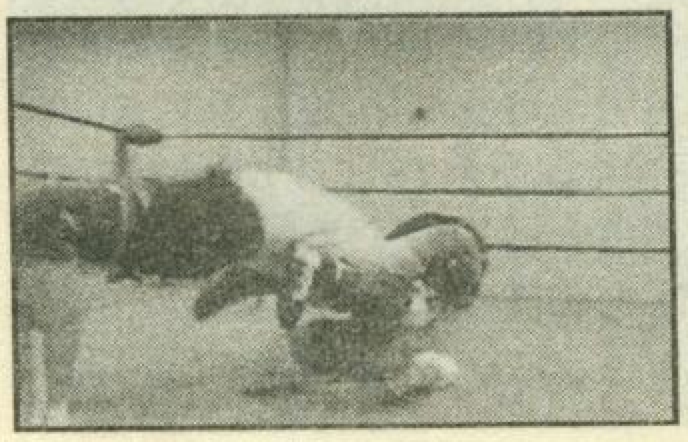
专业格斗 精彩异常

三维格斗恐怕是最能反映次世代机魅力的游戏类型了，但是"摔跤"游戏似乎还不多见，以前曾经推出过"K1格斗技"，还有PS上的"斗魂列传"系列，都有些类似"WWF"，这次世嘉与全日本摔跤联盟携手，专门为土星开发了一款以"摔跤"为题材的FTG，倍受注目。

SS | 厂商：SEGA | 类型：3D—FTG(SPG) | 发售日：97年10月23日



又一款秒间60帧的格斗巨作于土星上诞生！！

世嘉公司土星事业部长冈村秀树先生曾经两次提及："SS的软件能够让玩家感到很充实！"其中一次是在今年夏天，而秋季他则再度阐明此论断。在PS自从史氏加盟后而态度强硬之关键时刻，某些SS玩家似乎再不能承受些许压力。事实上，土星的生命力是极其顽强的，尽管它有"街机迷伴侣"的"嫌疑"。目前SS正以全面满足各种类型的玩家为奋斗目标，虽然在销量上负于对手，但在软件的种类和质量上SS绝不允许稍逊PS半筹。毕竟史氏不是游戏界的太上皇。

在今年圣诞节前后，一大批超劲作品将于SS上隆重登场，而这款"全日本摔跤"将作为开路急先锋打响此战役的第一炮！祝SS好运！

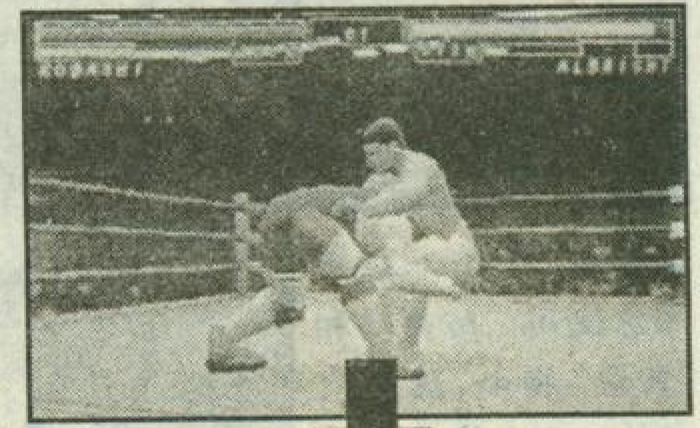
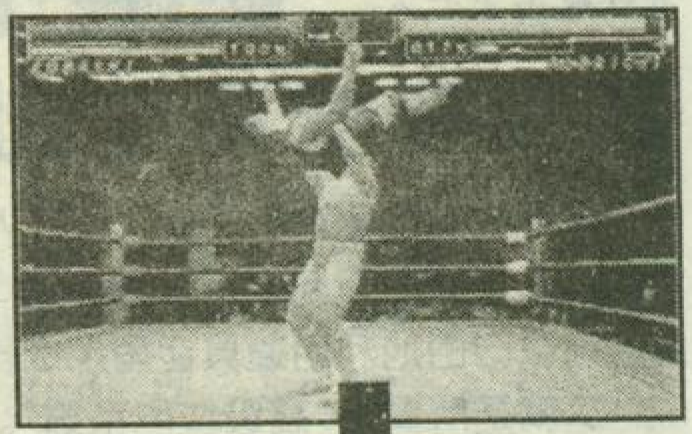
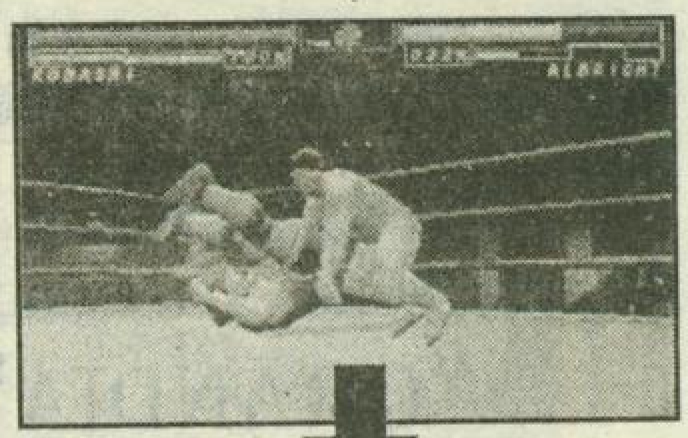
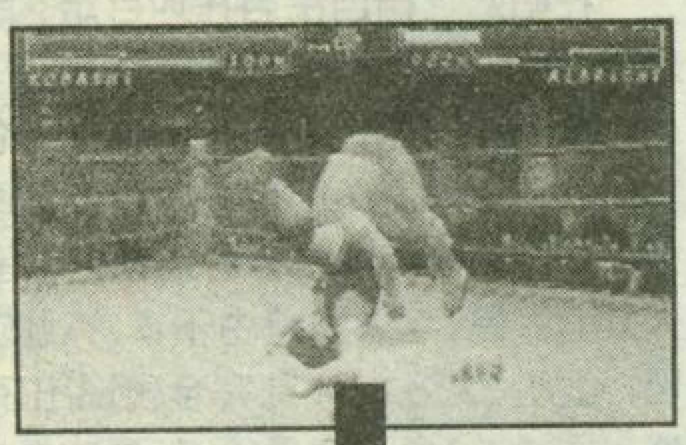
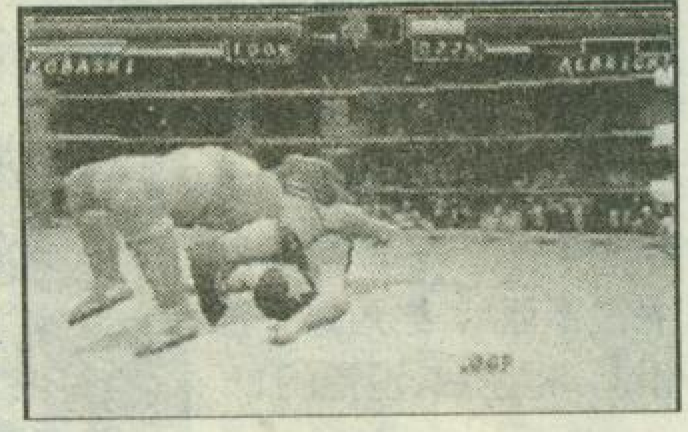
特级炸裂



几乎所有新的3D格斗游戏都已注意到"真实"二字的重要性，所以它们都不约而同的将目光转向了"MOTION CAPTURE"这项技术，以期使游戏中人物的动作能够和真人"表演"的一模一样，包括知名度较高的"铁拳3"。"全日本摔跤"也是如此，只是它表演的成分降低到零，与一般"动作捕捉"技术的区别在于：

1. 场地大，不是在一小块垫子上由两个身上缠绕着许多根导线的人滚来滚去，而是在真正的摔跤场上进行"捕捉"，动作真实度大幅上升。

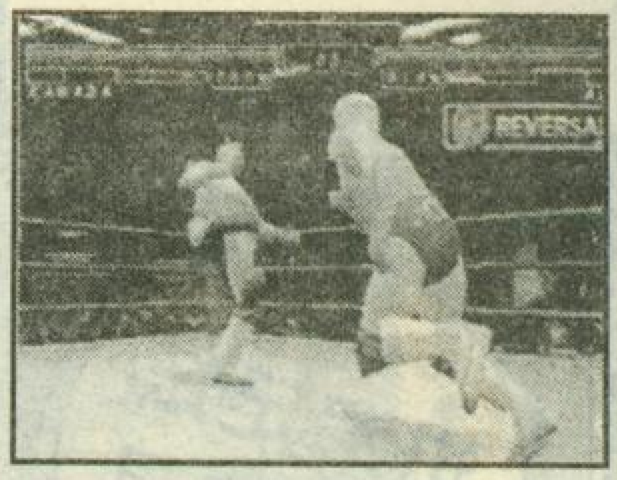
2. 人物特别专业，乃是由地地道道的日本职业摔跤联盟各优秀选手和一部分海外兵团的选手共同组成，是真正意义的"摔跤"动作捕捉，绝不是为了捕捉而"捕捉"。因为这游戏是给"摔盟"的一份大礼嘛！当然也是给全体喜爱3D格斗的土星玩家的礼物！

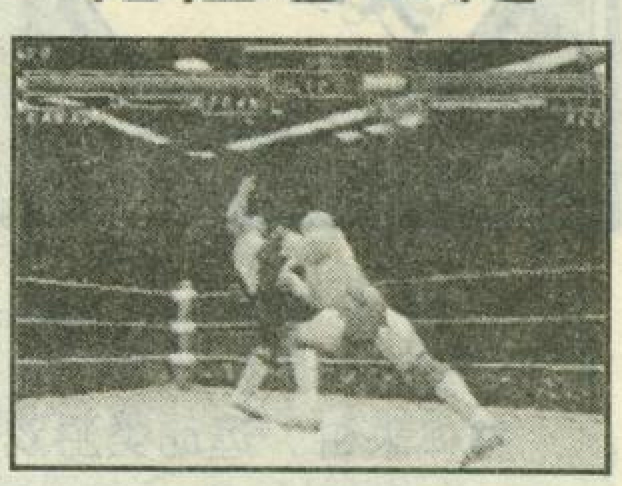
时逢日本职业摔跤联盟创立 25 周年，在它的旗下有许多威猛的战士，如“桔红色冲刺”小桥健太选手，“危险老 K”川田利明选手，“超世代军旗舰之舵手”三泽光晴选手等等，他们每个人都有属于自己的一套得意技法，非常令人恐惧。如前页图片就是小桥的“强力大炸弹”全过程，而这套绝技如果各位肯用心练习的话，相信也能具备一定的威力。同时我们可以看到，SS 完全将人物技巧忠实地再现。

而在此必须要提到的是目前正担任日本“摔盟”会长的，被称为世界之巨人的前职业世界摔跤总冠军马场御大先生！他此次也作为贵宾隆重场，以 1/60 秒的超高速向玩家展示其极度炸裂，惊异世人的独门绝技——脑天唐竹割！！

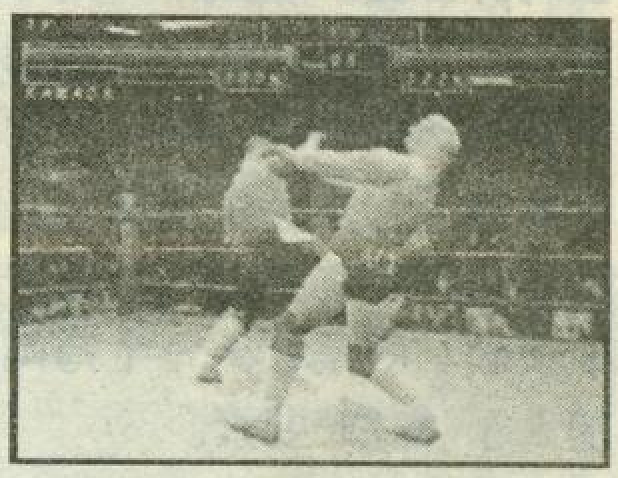
土星携最新 CG 技术，辅以光源处理来向玩家重现各好手 300 种以上的摔跤技，真是令人兴奋！顺便提一句，此款游戏的幕后监修是日本世嘉公司的 AM 第 2 研究开发部，请大家对游戏操作感放心。

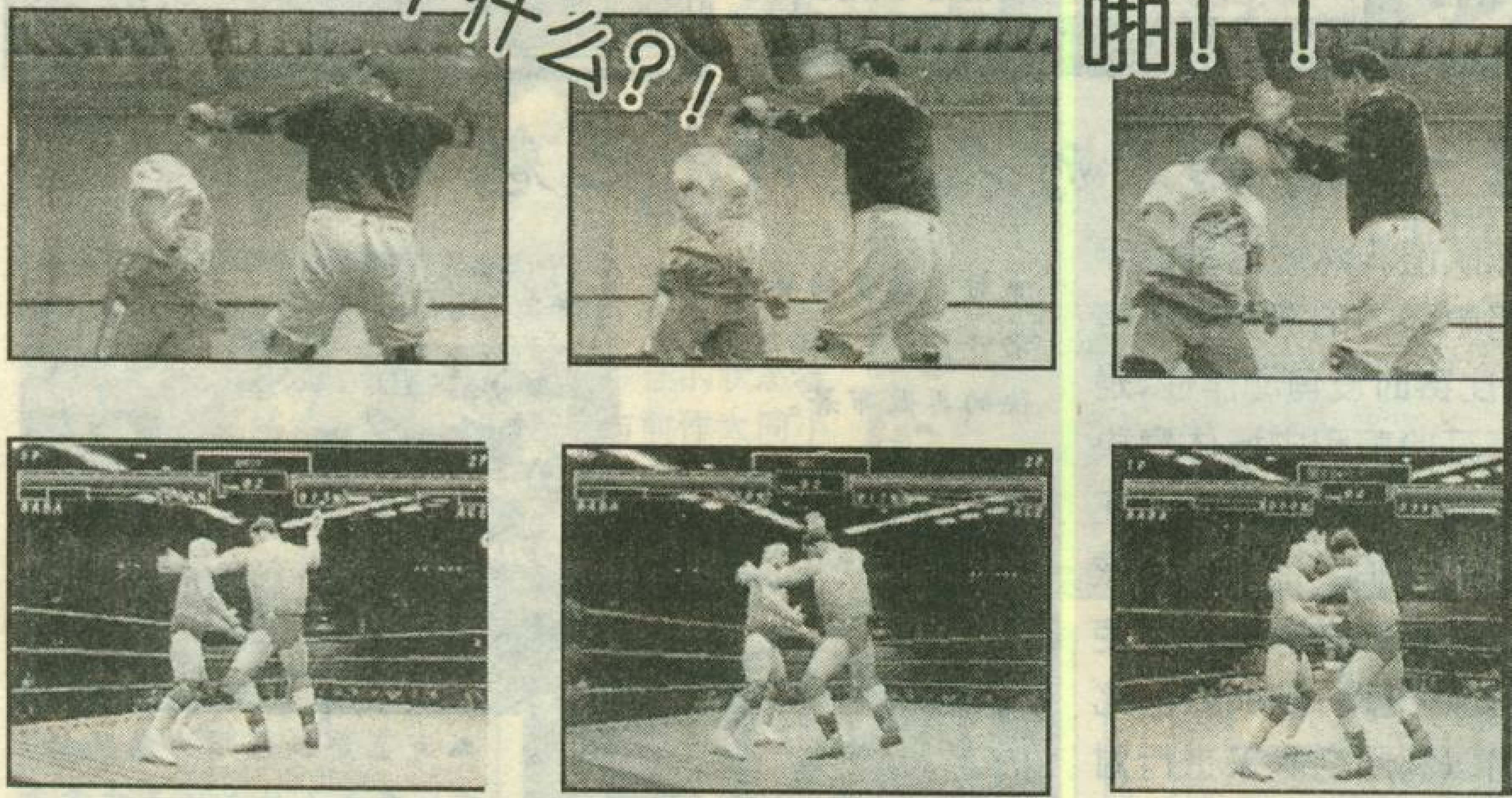


危险老 K 之



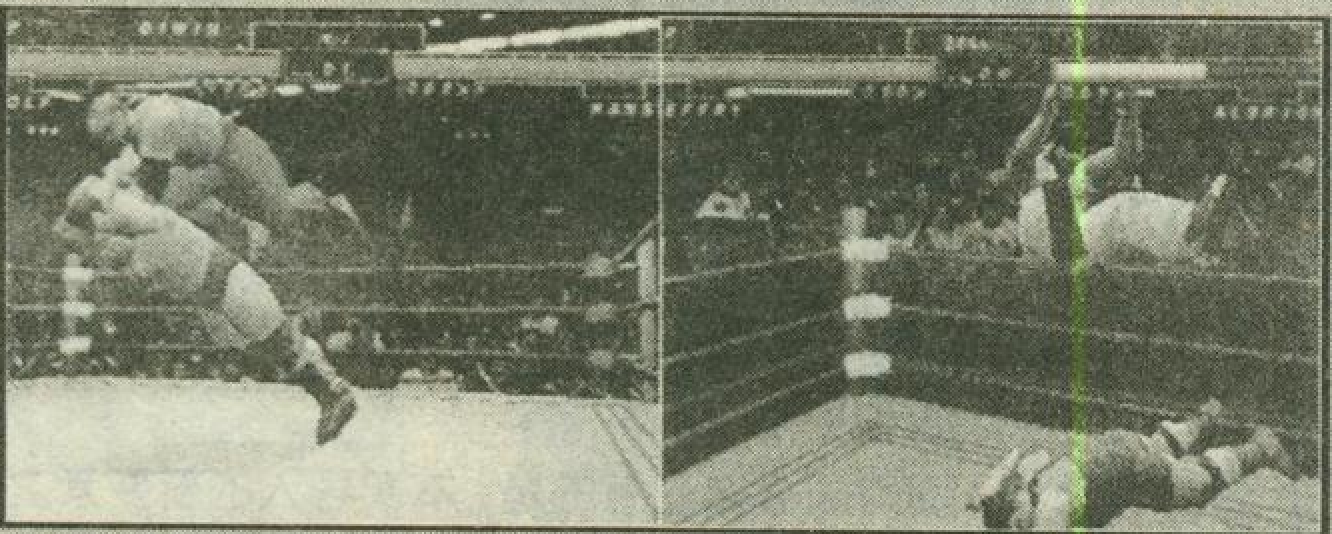
颜面蹴！





马场御大之『脑天唐竹割』！

鬼神嚎来　双神降临



对于这两位，不会有玩家陌生吧？上次在“FIGHTERS MEGAMIX”中他们已有新技被追加，但那只是一小部分，而这次，将对其大幅强化“VF3”中的各种技巧，请玩家留意。

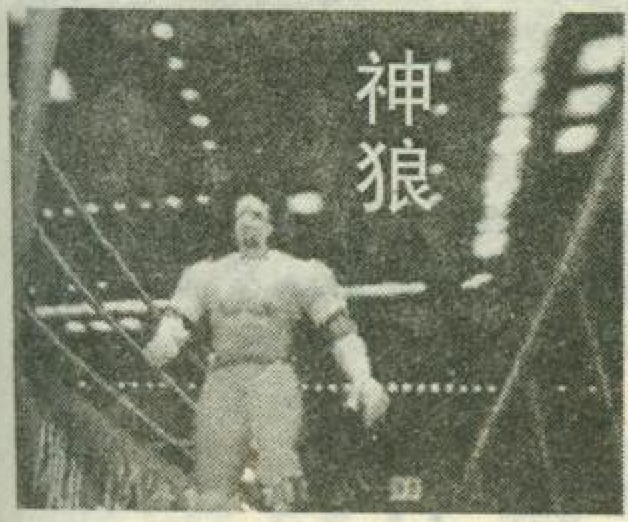
警告：危险存在，安全第一！

当你进入游戏时，“FETURING MODE”会要求你先输入一个有代表性的大名，然后是年龄和经验值的选择，经过一番心理问答后，你就有可能成为“摔盟”的一名合格的战士了，后面会给你安排比赛日程，使你向“3 冠王”的目标迈进！

然而，事情远没有那么简单，比赛是极其残酷的，从图中大家便可看出。游戏时，当画面一瞬变暗，你变成“骨头先生”——头、左右腕、腰、左右膝等骨关节各自以红色打击度表示“怪我”时，很不幸，**你受伤了**！！！达 2 处受伤裁判即强行中止比赛，你得去治疗——搞不好你还得“出盟”呢！因此要好好练习摔技去争取胜利啊！！！

增加游戏的真实感和紧张感有多种手段——强化入场式

本游戏在细节方面比较强调的是各选手即将登场前的那几分钟，在游戏中这也许仅仅几秒钟吧，就是从台下到台上，战士们入场时的英姿。请大家看看这几幅图片，选手们都很高兴的样子，自信心十足，而玩家就十分紧张，好象亲临赛场观看比赛一样，这种感觉大家一定有过。究竟他们在强敌出手前都在想些什么呢？酷！！









责编：更好

J联盟 职业球会的创造 2

进军足坛 实现梦想

自从去年2月发售前作以来，“足球经营+育成模拟”这种新类型的游戏受到了许多玩家的热烈支持，在国内也有相当多的拥趸。此次世嘉推出续作，游戏的趣味性能否再有所进步以给玩家带来惊喜，本期就向大家作一介绍。

SS	厂商：SEGA	类型：SPG+SLG
	发售日：97年11月20日	



SATURN 首屈一指的“耐久软件”之魅力是？

整体来讲，运动类游戏由于有动作性，因此免不了会有许多复杂的操作，足球游戏尤为如此，球员其实能够做出各种真实的动作，而玩家就不一定能全部使出。不过在去年此类游戏做了一项突破，即是往另一个方向加入了“模拟”要素。

玩家于游戏中可在自己所居住的城镇上，设立理想的足球队伍，然后培养选手并网络更强力的选手……等等。而比赛时没有动作性，是以比赛开始前和中场休息决定阵形排列与作战方针。在40年经营期间，制作强力球队的这种新感觉游戏性，使众多玩家们都一致叫好。此外也可以利用密码来进行对战，故颇受玩家的热烈欢迎。

▼对于选手的赛前调整动作，若有不满时，应尽快的再做布署。





▲为了要编成强力的队伍，观察每个人的个性是非常重要的一个步骤。

在期待中的新要素“选手编辑”中让自己的分身活跃！



◀从眼睛、鼻子、乃至整个脸部的轮廓，全部都可由自己来操作完成。当然其过程中，也可制作出类似自己脸型的分身喔！

这部游戏原定是在10月2日发售，后又延期。现基本可以肯定的是它彻底改良了前作中的各种缺点，并加入了数种新要素。

而特别值得注意的是，本次导入的新要素之一“选手编辑”。在这里玩家可于自己经营的球队里，制作出来独特的选手，而且也能培育出自己的分身喔！然后可以在联赛中让自己的分身活跃，并取个“外号”，认真踏实地去参赛，踢场漂亮的足球。另外，本作也加入了“球场”这项新指令，使得游戏内容更显丰富。

CHECK1　若能加入“城镇制作”的乐趣……

在“2”中也加入了崭新的要素“球场”指令。在这项指令中，玩家可直接的建造选手村与各种设施，而且也可听听当地居民的各种意见反应。此外，对于紧临该地域的城镇，也可对其发展有所贡献。

它与实际上的J联盟之受欢迎度是一样的，在游戏中也会有因人而产生的影响发生，例如若能与该地居民相处融洽，那么对球队的营运也有莫大的助益。此外，也可举办明星选手选拔，让当地居民进行投票，看看哪几位选手较受欢迎，便可安排他们当先发选手。还有随着游戏的进行，城镇上的人口也会慢慢的增加，藉以繁荣该地区。



▲听说还有许多神秘的球场，而且据说在本作也可与该地域的人们变成好朋友喔！

CHECK2 "选手编辑"模式是本作最大的乐趣

在前作中物色好选手，或是获得新人，以及可和假设的日本人、假设的外国人做朋友等，就只能使用原本设定的名字而已，而自己却无法取名字。不过在"2"中，可依自己的喜好，来制作选手的脸孔，此外名字或是出生地、血型、性格出都能进行编辑喔！再有假如你觉得普通名字不怎么显眼，你也可以为自己取个绰号呢！例如"球场上的贵公子"这种特定称谓，本作可都给大家准备好了，挑选一个你中意的吧！



◀选手的出身地对球员也会产生影响，所以最好从盛行足球的地方来网络人才。



游戏的流程

开始时先选择自己的球队属地，并建造选手村，在良好的环境里培育选手，再以最佳的状态参与比赛……这些游戏流程，可说是与前作大同小异。不过值得一提的是，本作中的细部方面都加入了许多崭新的要素，因此大家可于下面对开发者的访谈中了解到其开发状况。

1 选择自己的原籍属地

首先要选出自己的球队属地，然后设立自己的球队。而"2"中可选择的地域，比前作增加了许多，而且地域也非常细微。至于到底有多少数目，虽无确定数目，但总之是可任君挑选。



▲可选择的所属地区非常详细，上图即为东京第23行政区。

本作中将有更多的城镇可供选择！

本作的都市比前作增加，不过其数目有多少并不清楚，但少说也有1000个吧！(※前作609个都市）由于前作都市数目较少，我们居然收到了几张玩家所寄来的明信片，上面写着"怎么没有我居住的都市呢？"(笑）不过这个问题在本作应该不会发生了。

2 在选手村中培育选手

在选手村，可做选手的管理与培育，同是也能进行设施的增建改建等事宜。



3 赛程计划管理

主要是进行比赛的规划，在季节中是沿袭J联盟赛程来展开对战的。



4 马上展开比赛吧！！

在比赛中，自己是无法使选手们动作的，因此若要踢场好球赛，对于球员间的默契，以及查看疲劳的选手，并给予适当休息与调养，都是非常重要的。



比赛时，是抓住速度的要点来进行的。因此在本作中，我们尽量的朝制作在玩家们所想看到的足球赛实况来制作。并尽可能朝向可让玩家们不致产生厌倦感的比赛实况来制作，希望大家都能喜欢。

游戏的最大卖点是？

基本上就是可以使自己的分身活跃于J联盟的舞台上吧！因为只有培育选手来进行比赛，而自己却无法在日本足球界扬名一下，稍嫌有点遗憾。所以在此，玩家可用这个"选手编辑"来使自己也有如亲临球场那般，继而移入感情进去，充分体会游戏中的乐趣。

球员性格的影响

在这方面基本上是没有制作出来。因为我们认为玩家的培育方法才是最重要的，而且也稍微有点儿运气在里面的感觉。另外，性格若是攻击性则属于前锋，而若是守备性则适合中卫，或许就是这种型态也说不定。当然，实际的情况还请玩家自己玩玩看吧！

实况方面如表现？

其实在本作中，我们又重新调整了动作捕捉这种新的摄影方式，并预定加入许多在前作中所没有的各种新式动作，细微的操作系统也比以前更为亲切。而配音方面则是邀请了几位著名的体育节目播音员来担任，分别负责实况和解说，临场感满点！

秘书小姐的智慧

在前作中的秘书小姐只有一位，本作则增加至3位。而每位秘书小姐的能力都完全相同，在游戏开始时就要选定，玩家作为球会经营者要与秘书合作几十年，所以必须要按照各人不同的长处来选择。



◀签约时选手会主动向玩家提出某种程度的契约年数，可是最终的决定权还是控制在玩家的手中(1～5年)。至于薪金，玩家可依据对方的反应来交涉，但机会只有3次，谈判破裂则丧失。



◀选手评价点。



▲秘书办事能力高的代价是特别能花钱。

送给前作游戏迷与新玩家的"2"之热战！

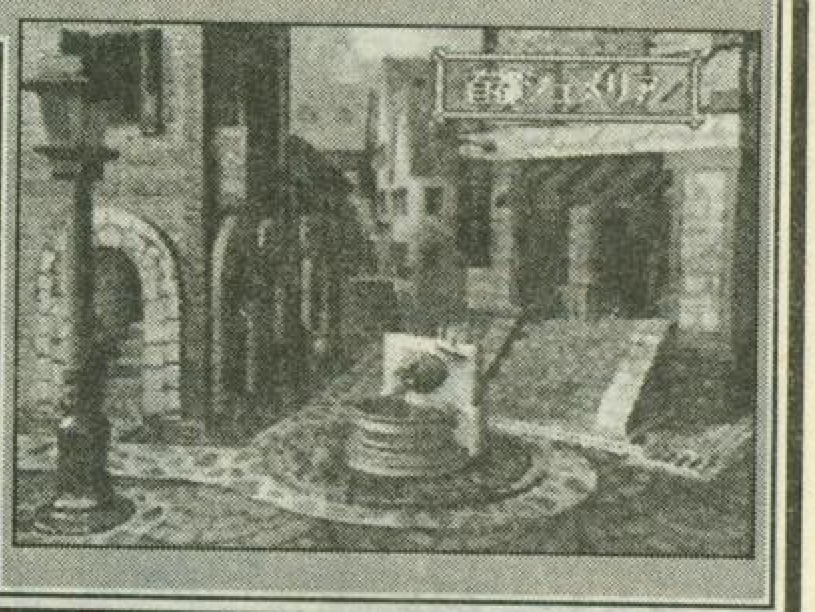
责编：天师

汪达尔之心

～失落的古代文明～

战略名作 改良出演

曾以绚丽的画面、咄咄逼人的战斗场景以及原创性的魔法特技在PS上获极大好评的"汪达尔之心",如今也要在土星上登场了!由于去年《汪达尔之心》在PS上发售时本刊未能登出详细的介绍,所以借此机会我们将刊出游戏的移植情况和隐藏宝物发现方法。最后衷心地希望柯那米能更好的把这份乐趣带给土星玩家。



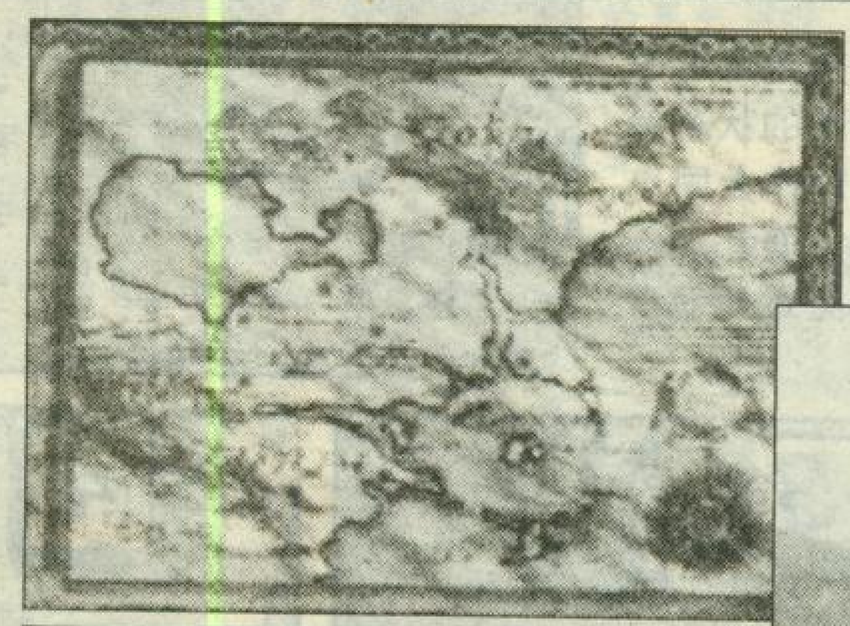
SS 厂商:KONAMI 类型:S·RPG 发售日:97·11·27

惊心动魄的战斗将在土星上再现……

正如朋友们预想的那样,土星版的《汪达尔之心》的确增加了原创要素,当然精美的CG画面是必不可少的,除此以外,在魔法和职业方面也加入了新的种类(下文的职业问题简述是针对PS的,不过笔者认为土星上的职业变动不会太大),至于操作方法和一些细部也将有所改善。

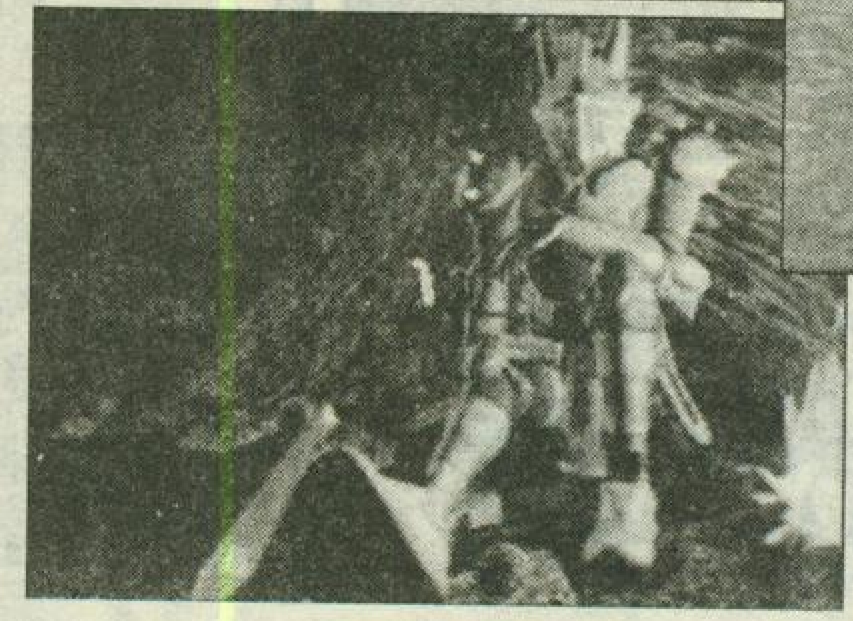
然而,移植土星的工作也并非一帆风顺。开发公司中担任制作的福井博幸曾这样说:"不得不承认SS在3D、POLYGON的表现上确有不足,移植工作中会出现一些这样的问题,不知PS版中的战斗气氛能否完全保留,这多少有些令人不安吧!"

到底在土星上登场的《汪达尔之心》将表现如何呢?让我们拭目以待吧!



◀这幅地图也是PS版所没有的,它所显示的是"汪达尔"世界的全貌吗?

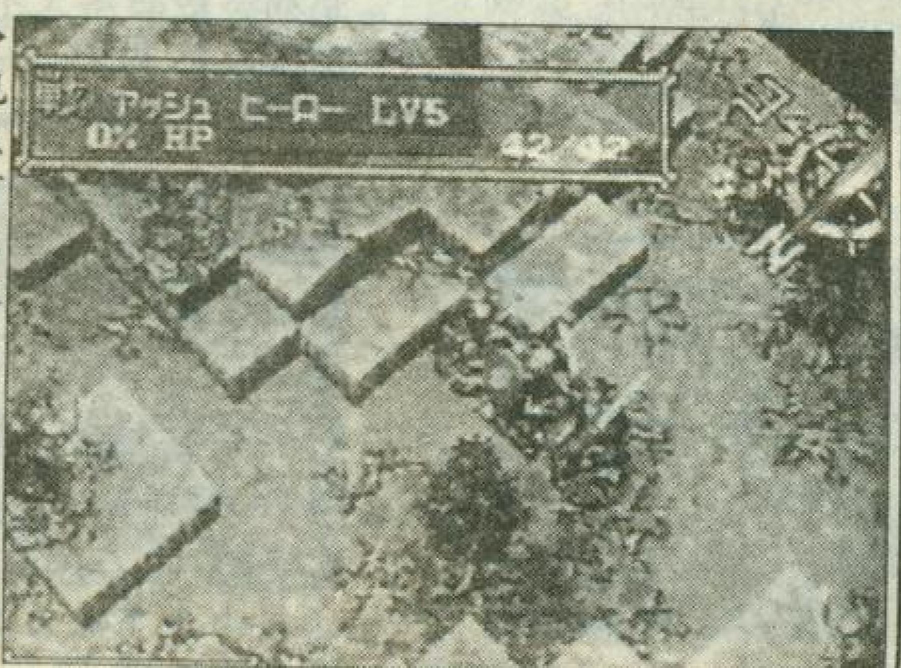




◀▲新的CG画面到底加在游戏的哪一部分呢?另外,CG画面的长短和质量又如何呢?

战斗中要充分地考虑地型变化

一提到这款游戏最大的特征,相信各位一定会立刻想到具有高低差的真实3D战斗地图了。由于根据角色所站的位置高度不同而有有利的战斗及不利的战斗之差异,所以各位玩家在游戏中将可以展开一场极具深度的战斗。



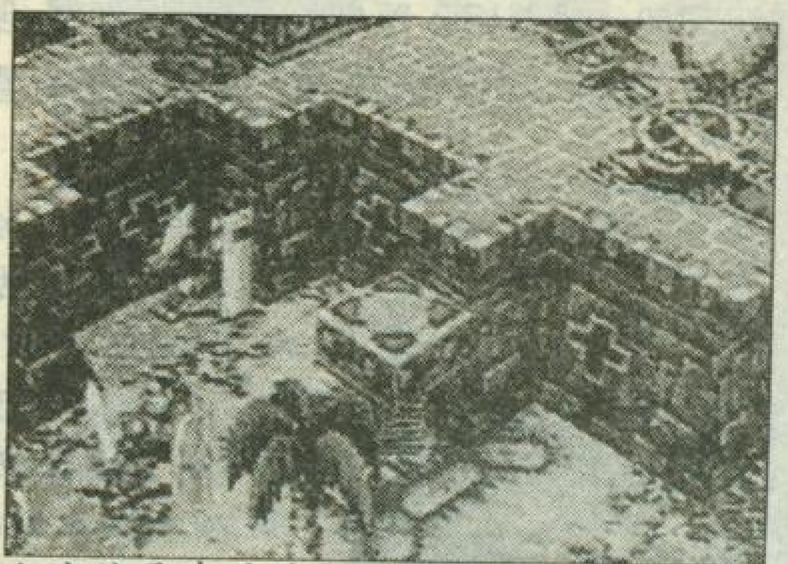
▶视点可以做360度的自由切换。在战斗之前必须仔细地确认地形的分布状况哦!

学会巧妙地利用各种机关

在《汪达尔之心》的战场上经常会出现各种各样的机关,比如升降机、桥梁开关、甚至还有巨大的滚石,这无疑使游戏的趣味性大大提升,同时也造就了《汪达尔之心》的特有风格。

在战斗中你千万不要乎视它们的威力,假设你的部队全部集中在吊桥上,而旁边的开关就极有可能控制着桥梁的升降。可以想象如果敌人踩动了开关将出现什么样的后果……

因此在战略布属上一定要尤为注意开关的位置和作用。另外,踩动开关要利用"探索"的指令。



▲这就是有升降机的战场,如果图片的清晰情况不够理想请读者原谅。

PS 版的职业简述，相信在移植土星后也不会有过大变动

如果等级到 10、20 时，就能够转换职业。除此之外，还有凌驾各种属性之上的究极职业(下文未做介绍)。当角色进行冒险时，将有许多机会能够转换职业，所以如能了解职业特性，就可发挥出更强的威力。

高等战士(属性战)——白银骑士(属性战)

高等战士或是白银骑士，都是主人公专用的特殊职业。除了攻击力与防御力完全不逊于一般战士外，还能够使用魔法，而且从高等战士转换职业成为白银骑士时，攻击力或是 HP 也会大幅提升。

战士(属性战)——骑士(属性)
**　　　　　　　——铠甲战士(属性甲)**

从战士可以转换职业成为骑士与铠甲战士。铠甲战士因为是“甲”的属性，所以攻防都比骑士要高，不过机动力和魔防均较差。

弓箭手(属性弓)——强弩手(属性弓)
**　　　　　　　　——飞翼骑士(属性飞)**

使用弓箭进行间接攻击的类型，在本作中的威力相当之强。

强弩手的攻击范围比弓箭手广，能够攻击 7 格范围的敌人。至于飞翼骑士的武器，会从弓箭转变成为骑枪，最好利用他寻找隐藏的道具。

法士(属性魔)——巫术师(属性魔)
**　　　　　　——僧侣(属性武)**

从法士可以转换职业成为 巫术师与僧侣。由于巫术师也会继承“魔”的属性，所以具有比法士更强的魔力。如果法士转职成为僧侣，那么其攻防能力将有明显提升，而且还能够运用强力的魔法，所以将是“全方位”的角色，并可在战斗中一举出击。

救护士(属性圣)——主教(属性圣)
**　　　　　　——僧侣(属性武)**

擅长使用回复魔法的救护士，能转职成为主教与僧侣。主教可说是救护士的威力提升型。主教的攻防能力略高于巫术士。

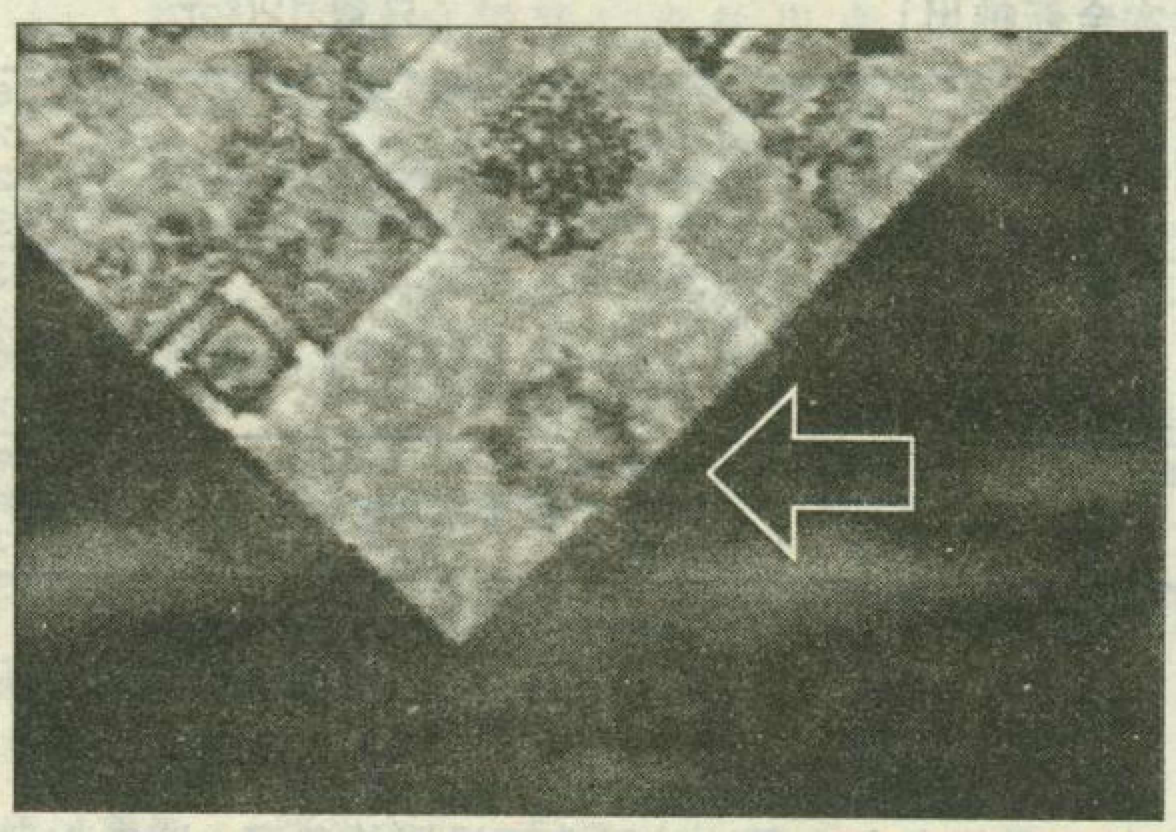


◀转职道场中有关于究极职业的古代传说，有兴趣的朋友们可以翻议一下。

有关隐藏道具的找寻方法

这大概是玩家们最关心的问题了吧！不错，现在战略游戏的交点多集中在隐藏道具的获取和究极职业的出现。在《汪达尔之心》中这两点恰恰有着紧密的联系。

于战场上出现的隐藏道具多集中在有特殊标记的地面上，如图。有兴趣的玩家可以尽可能的多试着寻找，当发现几次隐藏道具后，自然会感到制作者对隐藏地点安排的大致思路，剩下的就要靠玩家自身的信心和耐心了。



▲注意箭头所指的地域，这只特殊地型中的一种，至于其它的就要靠玩家自己寻找了。

值得注意的是，在本作中发现隐藏道具并非简单地将我方角色移动至道具藏匿地点待机，而是要在藏匿地点选择指令“探索”。

另外，《汪达尔之心》中的隐藏道具出现率也相当之高(至少 PS 版是这样的)，可以说几乎每个战场均有，而且战场上一般都有二、三种隐藏道具。



◀战斗结束或情报收集齐全后就可以向新的地方移动了。

在隐藏道具中最引人注目的就要数“转职道场的圣键”了，拥有它就可以进入转职道场进行试炼，从而取得“不可思议的结晶”。但是，取得圣键也并非听起来那么单纯，比如：有时要接受酒馆中某人的嘱托，在战场上找到某物，再将此物交给酒馆中的客人换取圣键。总之一句话，要想把《汪达尔之心》的秘密彻底曝光决非易事！

责编：PERFECT

广告

北京千里马游戏行邮购价目表

严正声明:本公司所登 GB 卡名称,均属本公司专业人员创意构思,现有某些人不顾商业道德,一字不差地照搬模仿,为此提醒消费者,其所登卡与本公司无任何关系,而且部分品种厂家已经停产,本公司已停止刊登,敬请消费者注意!

GMAE BOY 卡精品大推荐:(均可办理换卡服务,方法见下)

原装 GAME BOY 手掌机 350 元/台,超薄手掌机 435 元/台,平邮 15 元/台,快件 40 元/台

★隆重推出:GB 套餐(GB 普机+皮套+手柄+放大镜+电源+64 合 1):原价 653 元(含邮费),现特惠价 568 元(含邮费,快件另加 35 元)

大惊喜:GB 陆海空大战(继《家庭战争》后,又一超级战略力作,主要指令均为中文) 只售 98 元
热斗'96 格斗王(完全街机移植,全面超越 95,热斗再热斗!) 只售 75 元
中文版第二次机械人大战 只售 98 元

特别推荐:❶ GB 鸡蛋仔俱乐部(三鸡同养乐趣无穷)❷日本 GB 卡之王《口袋魔鬼》(红、绿版任选)均只售 85 元

卡名	内容	价格
新经典 12 合 1(32M)	陆海空大战,口袋魔鬼,鸡蛋仔,勇者,四驱兄弟,鬼太郎,希望之剑,领土模拟战,创世纪,月影村,吞食,三国	188 元
鸡蛋仔 11 合 1(32M)	口袋魔鬼,养鸡物语,辟邪除妖,月影村怪物,信长,金钢 2,隐忍 5,玛莉 2,阿雷沙 3,玛莉兄弟 4,第二次	188 元
创新 12 合 1	中文版第二次,口袋魔鬼,第一次,信长,魔法阵,大决战,役满麻雀	158 元
新热血 12 合 1(32M)	96 格斗王,热血高校,物语,足球,躲避球,新记录,进行曲,排球,曲棍球,斩红郎,97 足球,96NBA	168 元
超强 28 合 1(32M)	96 格斗王,炸弹人 3,天使之翼,金刚战士 2,美少女,篮球飞人,忍龟 3,蜡笔 4,热血高校,兔宝宝,雪山兄弟,菲力猫,魂斗罗,好小子,世界杯足球,忍者龙剑传,泡泡龙,米老鼠 5,怒之要塞 2,顽皮童,蝙蝠侠,篮球,雀四郎	168 元
新经典 10 合 1(32M)	口袋魔鬼,95 格斗王,月影村的怪物,太空 3,萨尔达,第二次,圣剑传说,洛克人 5,三国志中文版,魔法骑士 2	178 元
文卡大全 14 合 1(32M)	大金钢 2,金牌玛莉 2,J 联盟,女神转生 2,三国志中文,信长野望,吞食天地,大决战,隐忍 5,复活邪神,魔法阵,第二次机械人大战,GB 长廊,圣剑传说	168 元
RPG 大全 15 合 1(32M)	魔界塔士 2,家庭战争,大金钢,95 格斗王,银河战士 2,第一次机械人大战,浪漫沙加 2,雷光战士 2,斗人魔镜传,鬼神降临 4,王国物语,SD 战国传 2,沙特传说,阿雷沙 3,圣斗士星矢,鬼神降临 1	178 元
智力大全 16 合 1(32M)	女神转生 2,雷光战士,魔界塔士 3,SD 机动战士外传,魔法骑士 2,三国志,SD 战国传 3,玛莉兄弟 3,天使之翼,篮球飞人,吞食天地,幽白 4,达菲鸭,热血物语,美少女战士,蜡笔小新 4	178 元
格斗天书全集 10 合 1(32M)	斩红郎,幽白 2,世界英雄 2,95 格斗王,街霸 2,饿狼 2,幽白 4,蜡笔小新 4,美少女,忍龟 3	168 元
体育全集 20 合 1(32M)	亚特兰大,97FIFA,95 格斗王,96NBA,篮球飞人全国版,世界杯足球,11 项全能,高尔夫球,弹平,曲棍球,机车大赛,明星摔角,花式撞球,棒球,乒乓球,排球,迷你高尔夫,网球公开赛,橄榄球,躲避球	168 元
玛莉全集 16 合 1(32M)	GB 怀旧长廊,97FIFA 足球,超级玛莉 1.2.3.4,大金钢 1.2,幽白 2.3.4,木偶奇遇记,95 格斗王	178 元
文卡 8 合 1	三国志中文版,吞食天地,第二次,复活邪神,隐忍传说,魔法骑士 2,信长野望,大决战	148 元
64 合 1(48 个无重复游戏)	虎鸽,法拉力赛车,F—15 战机,忍龟 3,蓝精灵 2,乱马 1/2,玛莉兄弟,方块,香港麻雀,玛莉医生,越野摩托,企鹅推冰,排雷,平安京怪兽,黑白棋,功夫小子,淘金者,阿弥陀,四川省,役满,色子方块,逃狱金刚,打砖块,拼图,狗崽,小猪塔,掷色棋,屠龙记,太空侵略者,蛇,推石镇,水管,热恋棋,俄罗斯方块,矿王,子熊物语,仓库番,上海麻将,石道,坦克,网球,雷霆战机,锄大 D,汉堡包,空手道	148 元
单卡	GB 长廊,月影村怪物,天使之翼 J,第二次机械人大战,吞食天地,96NBA,97FIFA,三国志中文,侍魂,95 格斗王,街霸 2,斗神传,饿狼传说 2,斩红郎无双剑	每种一律 70 元

特注:以上合卡中所登均为大容量游戏(64 合 1,除外),绝无重复,小容量(如坦克,网球,俄罗斯等等)均忽略不登,所有文卡均有记忆,敬请注意。 另:GB 皮套 25 元/个,手柄 20 元/个,电源 20 元/个,放大镜 35 元/个,对打线 30 元/个,此五种 GB 配件邮费均为 10 元/个,2 个以上邮费 20 元。

独家推出	热血八合一:格斗传说,篮球,足球 3,新记录,排球,曲棍球,物语,躲避球。 只售 85 元

任天堂文卡(均附中文说明书,全新电池,均可在普通八位机上运行,**凡从本行购卡,均赠永久性八折特惠卡,持卡即可按当月广告价八折购卡,次数不限**)

特别推荐
★全中文第四次机械人大战(30 大关情节曲折,战斗画面精彩纷呈)
★全中文勇者斗恶龙 2 代(RPG 王者至尊,汉化版本全新推出) 只售 120 元

中文游戏	RPG	最终幻想(银河时代)	120	林则徐	120	萨尔达传说(神秘金三角)	80
		重装机兵	85	魔神英雄(创世纪英雄)	120	魔域英雄传	120
		封神榜	95	三十六计	120	外星战士Ⅱ(外星战士加强版)	120
		吞食天地Ⅱ(即吞Ⅲ)	95	上海大亨	120	三国志英杰传(吞食天地Ⅰ)	120
	SLG	爆笑三国志	120	超魔兽大战(魔道士阴谋)	120	战国群雄	130
		楚汉争霸	120	半熟英雄(龙珠英雄)	120	水浒传	120
		第二次机械人大战	110	三国Ⅲ(中原霸者)	120	第三次机械人大战(绝代英雄)	120
		超级大富翁	130	争霸世纪	120	疯狂鸡蛋仔	120
日文		三国Ⅱ——霸王大陆	90	太空战士Ⅰ+Ⅱ.Ⅲ	120.95	圣火徽章Ⅱ	95
		维新之岚	148	光荣三国	78	三国Ⅱ-霸王大陆	90
		拿破仑	148	勇者斗恶龙Ⅲ.Ⅳ	90,90	圣火徽章	78

实在的换卡方法:(需在本公司购买的卡带才可办理)

1. 卡盒卡带及说明书均保持全新并记忆良好,连同购物小票一齐寄回。
2. 将卡寄回同时,交纳 20 元手续费+包装回邮费+差价。
3. 包装回邮费可选择(1)平邮 10 元(2)快件 23 元。
4. 若原卡价高于所换卡,差额不退,一盘只能换一盘。
5. 卡差价以新一月广告为准。若与划线条件不符,恕不办理换卡。
6. MD.FC.GB 卡种不同,不可互换,FC 动作卡不办理换卡。

(另:请玩友不要用特快专递往回寄卡;寄卡时请用专用邮箱包装,以免损坏。)

邮购地址:北京市 4360 信箱 1 分箱 高晓星收

邮编:100043(以上所登卡平邮一律免费,快件一盘加 15 元,增加一盘,多加 5 元。)

电话:010-68807847

◆**我部有多个因地址不清而退回的包裹,请未收到卡带的玩友来电查询。**

千里马玉泉店:地铁玉泉路东北口,或 337,373 路玉泉路下车。
古城店:地铁古城站西北口,日月商城内

门市低价供应百余种世嘉卡带,四通土星机(1500 元/套)。

引领脚步 创造新纪元

承益三代街机控制器

自从我公司创立"画面分析技术"至今已有一年多的时间。时至今日,"画面分析技术"已被广大的用户所信赖及控制器生产厂家所应用。"画面分析技术"已被发展到了一个相当成熟的阶段。但是在应用这项技术的同时我们也发现其不够完善的地方。

因此,我公司的工程师通过长期的实践及探讨终于让我们创造了另外一种编写程序快捷控制完美的分析技术——智能文字画面分析技术。

智能文字画面分析技术其原理就象人认字一样。例如,游戏在 CONTINUE(续关)状态时,其画面必然会有"CONTINUE"字样。具有智能文字画面分析技术的控制器能够象人认字一样认识并理解这个单词的意义,而根据其意义做出相应的判断,保证不会误判。正因为承益 LSM—800 街机控制器采用这项新技术而使得其控制精度呈几何倍数的增长(承益 LSM—800 比 LSM—200 的功能强 600 多倍)。

在使用销售中我们发现许多的用户不懂得英文或日文。这就给用户在使时想要调整难度等带来了极大的不方便。并且现时全部的控制器都是采用打码开关调整难度,时间等。这就必须要有一份详细的调整说明书,而且,调整起来也比较繁琐容易出错。现在使用承益 LSM—800 街机控制器就完全没有了这些后顾之忧。因为,承益 LSM—800 控制器的另一项贡献是:全中文化智能调整系统。

现在,您想要调整难度,对打时间,几币一玩等。只须按照控制器在屏幕上所给的全中文提示去做,就可以调整到您所需的难度,时间,币数等资料。使得调整直观方便简单化。另外,您还可以从屏幕上进行查帐,使您对营业收入一目了然。

在游戏不断发展的今天,控制器节目几十合一已不能满足用户的需要。因此,我们在承益 LSM—800 街机控制器中加大了记忆体的容量,使得承益 LSM—800 的节目容量是 LSM—200 的 9—10 倍,也就是说承益 LSM—800 控制器可以容纳 600—700 个真正计次的节目。

LSM—800 主要功能:

1. 具有智能文字画面分析系统,控制游戏更完美,更富街机效果。
2. 具有全中文智能调整系统,无须说明书,无须繁琐的打码开关,使调整直观方便简单化。
3. 无须改动主机,直接取 RGB 信号画面更鲜艳完美。
4. 全动态屏幕显示 CREDIT,INSERT COIN 美观大方,更富电脑板韵味。
5. 真正计次节目 64 合一,100 合一……700 合一。
6. 一体化设计,散热风扇加滤尘装置,使主机更加耐用,清洁。
7. 具备反插高压保护,无须担心反插烧机。
8. 电脑管帐,屏幕查帐,使您对营业收入一目了然。
9. 标准街机配线,可直接取代电脑板成为街机。

公 告

承益 LSM—800 上市后,LSM—200 将继续生产使用,LSM—200 的用户勿须担心。

也希望有志参与销售的商家来人来电咨询,订货。

声明

近日发现有多家不良厂商,对我公司的承益 LSM—200 控制器进行仿冒活动。

在此,本公司提醒广大的用户,仿冒品将不能支持相当数量的游戏及新的升级技术。为保障您的切身利益,请在购买前认清楚所购买的是否为正牌承益控制器。

本公司只对正牌的承益产品作保修,维修以及使用咨询。

本公司长期供应土星,索尼光碟机,光头,手把等配件,专业维修土星,索尼主机!

"强力推荐"超值枪台土星四合一:诺曼底Ⅰ、Ⅱ代　基地 51　妖霸天下

索尼枪台:化解危机

承益电子有限公司

广州展示点:广州市环市西路 130 号之二档(歌艺电器行)

TEL:020-86695171　86689895

手机:01392240800　FAX:86695171

郑州展示点:郑州市二七区正兴街 28 号

TEL:0371-6984035

沈阳展示点:沈阳市沈河区市府大路 377 号甲 4 号 1 楼

TEL:024-2739853　手机:01399839204

西北展示点:0917-3217658　01399171061

029-7440942

桂林展示点:0773—2815831

汇款地址:广州市工商行流花支行克山储蓄所　户口:曾国华　帐号:5810-668-035530165　邮编:510010

广告

南京 兴达 游戏连锁店

连锁店

游戏机

原装世家土星(原装手柄 .AV、电源线,可直读 IC、电池)	1200 元
索尼 PS 机(原装手柄 .AV、电源线,可直读、原装碟)	1400 元
原装博士 7 代 + 美版 + 双手柄 + 双电源(组装)	1350 元
原装博士 7 代 + 美版(N 制) + 双原装手柄 + 双电源(原装)	1700 元
博士 7 代专用光碟机 + 5 张光碟至新款节目	1250 元
进口世家Ⅱ型机(双手柄,AV 线,电源、制转盒、赠卡一盘)	270 元
迷你型超薄 GB 手掌机(须购卡)	420 元
世家 16 位彩色手掌机(用世家卡,可接电视)	880 元
任天堂 G.B 手掌机 + 原装电池肆节(须购卡)	330 元

游戏配件

土星 2 代 4 合 1 全功能卡(16M 加速卡、记忆卡、金手指、密码卡、兼容卡可玩所有软件)

土星组装手柄	50 元	万用大制转	160 元	GB 对打线	30 元
土星原装手柄	100 元	PS 记忆卡(原)	120 元	GB 手柄	15 元
土星原装记忆卡	180 元	PS 机 RGB 线	50 元	PS、SS 对战线	70 元
土星 16M 记忆卡	200 元	PS 原装手柄	150 元	土星加速卡 8M	60 元
土星 64M 记忆卡	290 元	PS 组装手柄	70 元	土星加速卡 16M	110 元
土星枪(原)	180 元	PS 原装制转	90 元	土星方向盘(原)	350 元
土星电影卡 2.0 版	720 元	PS 机 S 端子线	50 元	世嘉 6 健小手柄	25 元
土星制转	90 元	GB 放大镜	30 元	土星光头	450 元
土星 RGB 线	30 元	GB 电源	20 元	PS 光驱	450 元
土星大摇杆	190 元	PS、SS 遥控手柄	160 元	PS 大摇杆	210 元

优质高密 1.44M 彩盘(进口),每片 1.70 元(50 片起售)。代客拷贝超任游戏每片 1 元,超任目录 5 元,承接土星、PS 改机业务,可直读碟。☆新到几百种土星、PS 新款光碟游戏,保证低价,5 张起邮。现备有详细目录,请函索或电询。电话:025-5612618(传真)。为了提高速度,请写好回信名址,贴足邮票即寄。

GB 手掌机卡带

36 合 1(95 格斗天王　灌篮高手 2 代(4M)　轰炸队 3 代　米奇老鼠等)	145 元
7 合 1(三国志 2 中文版　七龙珠　吞食天地　玛莉医生　方块等)	140 元
14 合 1(大金钢 2　第二次机械人大战　三国志中文　圣剑传说　女神转生外传Ⅱ　吞食天地　J 联盟足球　隐忍继者　魔法阵　复活邪神　信长野望)	185 元
9 合 1(大金钢　第二次机械人大战　玛莉兄弟 3 代　吞食天地　蜡笔小新等)	150 元
13 合 1(中国快打　95 格斗　激龟忍者 3 代　轰炸队Ⅳ　幸运猴子　玛莉兄弟)	140 元
8 合 1(大金钢　卡比之星 足球　复活邪种 3　魔法骑士 2　信长野望)	145 元
12 合 1 E(95 格斗天王　灌篮高手 2(4M)　轰炸队 3 代　蜡笔小新 6 代　雪人等)	140 元
25 合 1(斩红郎　95 格斗天王　灌篮高手 2　美少女战士　幽游白书 4 代 七龙珠 Z)	160 元
6 合 1(灌篮高手 2　幽游白书 4　蜡笔小新 4　超级运动员　坦克大战等)	85 元
12 合 1(斗神传　灌篮高手 2　剑勇传说　幽游白书 4　蜡笔小新 4　唐老鸭)	135 元
18 合 1(95 格斗天王　幽游白书 1、2、3、4 代　植物岛　彩云岛　疯狂机车赛等)	130 元
8 合 1(95 格斗天王　美少女战士　蜡笔小新 6　幽游白书 4　剑勇传说　轰炸等)	125 元
15 合 1(真人快打 3　狮子王　沙漠风暴 阿拉丁赛车　花式撞球　保龄球)	145 元
13 合 1(斩红郎　大金钢 3　格斗天王 95　金刚战士 2　幽游白书 4　洛克人 玛莉等)	165 元
24 合 1(快打旋风 2　七龙珠 2　美少女 2　灌篮高手 2　魂斗罗　太空战机等)	135 元
11 合 1(侍魂 3　格斗天王 95　FIFA96　灌篮高手 2　洛克人 5　狮子王)	180 元
10 合 1(侍魂 3　95 格斗天王　饿狼传说 2　快打旋风 2　英雄榜 2　幽游白书 2.4 代)	180 元
19 合 1(中国快打　95 格斗天王　玩具王国　亚特兰大奥运　轰炸队 3　蜡笔小新 4.5.6 代　金钢战士Ⅱ　美少女战士 R　唐老鸭　玛莉兄弟　玛莉医生　打砖块)	180 元
单卡:幽游白书 4 代　饿狼传说　世界英雄　灌篮高手　赛车等几十种	60 元

地址



兴达店:9:00—20:00	世家店:9:00—19:00	洪武店 9:00—22:00
南京市夫子庙瞻园路,来燕桥 2 号亭 电话:025—2248772 范女士	南京市中央门韶山路 104——25 号 (南京商厦旁,向东 50 米,不过铁道) 电话:025-5612618　陈先生　徐小姐	南京市洪武路 94 号(中山电子城对面,金贸大厦旁) 电话:025—4407786 转 1 号分机　浦国华

邮购部:南京市建康路邮局 01 号信箱〈收〉　邮编:210001　查询电话:025-5612618(传真)

批发热线:025-9048562　范先生　传真:025—2248772　BP:025－996 呼 9048562(中文)

注:以上价格不含邮费。由于广告定稿时间限制,可能会和当时售价有出入,以电询为准。

本部以华东地区特优价批发土星、PS 等次世代游戏机配件软件,欢迎来人、来电洽询。电话:*025—5612618*

济南圣龙电子游戏机专营店

本店为四通国际贸易公司授权世嘉土星机指定经销商。主要经营：土星(SS)机、索尼(PS)机、N64、世嘉16位机、GG机、GB机及各机种对应的光碟、卡带及周边配件。办理批发、邮购及维修业务。免费为玩友校正光头(当面校正)，欢迎有意从事游戏机经营的业户加入本店的销售阵营。请来电垂询。

地址：济南市经四路商业街16—2号(经四纬十二路口向西50米)乘1路、14路公交车至经四纬十二下车即到　邮编：250022

电话：(0531)7965397　(0531)9055657

本店各分销商：

烟台市芝罘区虹口路19号(宏盛音像总汇)　联系人：于利胜

济宁市职业一中西邻，消防队东侧(新时代电脑商行)　联系人：刘景春

聊城市东关街78号(世佳商店)　联系人：王月增

东营市嵩山路24号(兴业电子)　联系人：王志祥

泰安市上海名品大世界校场街163号(珍宝游戏店)　联系人：姜国元

SS SS PS SS PS SS PS SS PS SS PS SS PS SS PS

早知有"天缘"何必到"？？！！！"

＊专营　各类家用游戏机

＊专业　维修游戏机及改街机

＊专心　为玩友热情服务

哈尔滨·天缘

热线电话：0451—3602832

总店地址：哈市道里区大安街26号

电话：4649077　4649717

第一分店地址：南岗区吉林街41号

电话：3602830　3602831

第二分店地址：道里区透笼批发商厦

4031精品屋

传呼：192—9707177

在两周年总店店庆之际，及第二分店开业之时，以批发价答谢新、老玩友的支持

SS SS PS N64 SNK SFC MD GB SS PS SS PS PS

第二代　圣嘉2000！！！

圣嘉2000®经历了大半年的市场考验，到现在终于成为市面上一致公认特稳定的光碟电脑板！圣嘉2000®在枪机上的表现尤其出色，不但完全不用改枪、一插即用、无限续关，而且稳定精确的双DSP控制技术令圣嘉2000®的计币性能发挥得淋漓尽致，在不少大城市，圣嘉2000®已进入规模化大量投产的阶段，**全面优化整体电路及采用机械手全自动表面贴焊的SMT技术**，从此，全新精装的圣嘉2000®Ⅱ色彩更鲜艳、结构更精密、性能更稳定、全部数十个节目真正计币存币及无限续关、运行速度更快！本来已不一样的圣嘉2000®，全面创新的第二代版本更令您耳目一新！！

在不断的技术提升过程中，圣嘉的工程师们在业内率先首创的"字符动态显示"技术的基础上又研制成功了特新的"多进程动态字符自动追踪"软件控制系统，该系统不但可以实时追踪文字(如"CONTINUE"、"PRESS START"、"GAME OVER")，更可以实时追踪符号(如一架小飞机、一个胜利的标志等)，使其监控范围更广大、适应能力更强(例如可完美控制PAL制式的5502索尼光碟机)。

从技术角度来看，文字的特征极之明显，而字符的特征相对来说就很微弱，追踪字符的难度远大于分析文字，但"多进程动态字符自动追踪"就彻底解决了该技术难点。利用该系统控制画面变化特大的纵版飞机节目，显得游刃有余、得心应手，其控制精度比原来的控制方法高出数倍，我们以后推出的飞机节目，将会是全部纵版，*100*%街机水准！(注：圣嘉2000®一代板只需换上新的开机卡即可。)

且该新技术用来调试节目特别方便，编程速度十倍于原有技术，从圣嘉2000®的*44*合*1*开机卡开始应用了该新技术，每月起码推出十几个新节目，九月份的开机卡节目数量已达**60**个，下一个开机卡是76合1及92合1。这就是圣嘉的新技术——"多进程动态字符自动追踪"软件控制系统！

要不就不做，要做就做一流的！这就是圣嘉2000®，不一样的圣嘉2000®！！要达到100%完美无瑕的境界虽然很困难，但我们正不断接近！！！

率先推出完美枪机六合一：VR特警1+VR特警2+基地51+妖霸天下+化解危机+终极暴力+……

圣嘉2000®		16 豪血寺 3	/对打	33 铁拳 2	/立体对打	50 雷电 DX	/纵版飞机
游戏节目名称		17 空中之虎	/立体飞机	34 刀魂	/立体对打	51 空牙 20001	/过关
01 梦游美国 2	/赛车	18 X—超人	/对打	35 首领蜂	/纵版飞机	52 越南战争	/过关
02 VR 战士 2	/立体对打	19 真人快打 3&4	/对打	36 化解危机	/枪机	53 太空战斗机外传	/飞机
03 少年街霸 2	/对打	20 水浒演武Ⅱ	/对打	37 蝙蝠侠	/过关	54 ＊巴沙根战机	/纵版
04 虎胆龙威	/立体对打	21 魔域幽灵	/对打	38 雷电风暴	/立体飞机	55 电梯大战	/过关
05 VR 特警 2	/枪机	22 DX 格斗家	/立体对打	39 1945	/纵版飞机	56 ＊疾风大作战	/纵版飞机
06 格斗之蛇	/立体对打	23 东京番外地	/立体对打	40 三国无双	/立体对打	57 超级漫画英雄	/对打
07 战国风云	/飞机	24 花小路大作战	/过关	41 滑雪	/运动	58 街霸方块ⅡX	/方块
08 基地 51	/枪机	25 雷霆战机Ⅴ	/飞机	42 格斗专家Ⅱ	/立体对打	59 斗士历史街机版	/对打
09 越南战争	/过关	26 湾岸赛车Ⅱ	/赛车	43 星空战士	/立体对打	60 火热火热 7	/对打
10 苍穹红莲队	/飞机	27 冲破火网Ⅱ	/飞机	44 街霸 EX	/立体对打	61 终极暴力	
11 VR 特警 1	/枪机	28 铁甲飞龙Ⅱ	/过关	45 警匪枪战 1&2	/真人枪机	62 再生战机	
12 妖霸天下	/枪机	29 泡泡龙Ⅱ	/射波	46 终极杀手	/真人枪机	63 摩托艇	
13 TT 摩托车	/赛车	30 滑雪 TRIX	/运动	47 西部牛仔 1&2	/真人枪机	64 大赛车	
14 世嘉拉力赛 2	/赛车	31 梦精灵．冬季版	/过关	48 太空海盗	/真人枪机		
15＊格斗王 96	/对打	32 侍魂四．天草降临	/对打	49 恶魔战士	/对打		

深圳市圣嘉电脑商场

深圳联络处：(518046)深圳市红岭南路红岭大厦红梅阁16楼D座

联系人：苏永东(手机：0—1392948628)

联系热线：(0755)2242422、(0755)2242292

传真：(0755)2062169

开户行：深圳工行华城办事处

户名：罗湖区圣嘉电脑商场

银行帐号：20724808760

E — MAIL：seega @ nenpub . szptt . net . cn

UN 游戏快递

特别介绍:
GB 套机(GB 机+皮套+电源+放大镜+手柄) 450 元(含邮费)
八位金手指解密卡 35 元
八位光电枪 15 元 邮费 15 元

新一代 (街机专用) UN 日本原装光碟机

新一代 UN 日本原装光碟机真便宜,用过都说好!管理 80 个节目

功能特点:采用画面分析,并融合了声像判断及模拟控制技术,新一代"UN"达到完美的管理程度
UN 承诺:新碟上市当天即可提供管理程序
同时实现:打斗、枪战、驾驶模拟的功能
服务保障:星级服务,保修三年,公司派人上门服务,解决您在使用中的一切问题
特别介绍:已开发新节目
SS:热斗火热 7、斗士历程、东京番外地
PS:3D 街霸 天堂之门、化解危机
供各种配件:土星枪、土星方向盘、记忆卡、加速卡、金手指卡

新一代 UN 日本原装土星光碟机 2150 元送 2 张碟
新一代 UN 日本原装索尼光碟机 2400 元送 2 张碟
土星激光枪每支 60 元

GB 卡

GB 机(原装)340 元/台,邮资 15 元/台　GB 卡邮资 15 元/片,30 元/三片以上　单卡 **第四次机器人大战(中文版),鸡蛋仔俱乐部(原装)一律 88 元**

14*1(大金刚 2 、第二次机械人大战、三国中文版、J 联盟、圣剑传说、隐忍、吞食天地、信长野望、复活邪神、女神转生外传 Ⅱ 、魔法阵、金货玛莉 2、超级玛莉 5 等) 160 元
8 合 1(第二次机械人大战中文版、GB 宠物蛋、三国志中文版、太空战士续集、圣剑传说、鸡仔 8 合 1、信长野望) 148 元
13 合 1(斩红郎、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等) 120 元
10 合 1(斩红郎、信长野望、第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z 等)120 元
9 合 1(第二次机器人大战、吞食天地、七龙珠 Z、信长野望等) 120 元
10*1(口袋怪兽、96 格斗王、月影村的怪物、太空战士 3、萨尔达传说、第二次机械人大战、圣剑传说、洛克人 5、三国中文版、魔法骑士 2 160 元
8*1(大金钢、卡比之星、信长野望、魔法骑士、复活邪神、BIG 足球) 105 元
8*1(三国中文版、吞食天地、第一次机械人大战、J 联盟、龟 3) 105 元
12*1(三国中文版、第二次机械人、95 格斗王、J 联盟、隐忍 5 代) 105 元
10*1(斩红郎、95 格斗王、饿狼传说 2、快打旋风 2、英雄榜 2) 150 元
11*1(斩红郎、95 格斗王、乱马 1 /2 Ⅲ 、蜡笔小新 Ⅳ 、米老鼠 5) 95 元
11*1(斩红郎、J 联盟、灌篮高手 2、魂斗罗 2、花式撞球) 98 元
8*1(斩红郎、第二次机械人、幽游白书 4、乱马 1 /2、无赖战士) 105 元
19*1(斩红郎、饿狼传说、97FIFA、F15 战机、麻雀) 105 元
15*1(斩红郎、饿狼传说、洛克人 3、美少女、魂斗罗 6) 105 元
6*1(B)(宏物鸡仔、口袋怪兽、太空战士 Ⅲ 、女神诞生 Ⅱ 、圣剑传说、三国志(中文) 148 元
11*1(B)(宠物鸡仔、口袋怪兽、第二次机器人、大金刚 Ⅱ 、月影村怪物、阿雷沙 3、隐忍者 5 代、玛莉兄弟 Ⅱ 代、避邪除妖、信长野望、N64 超级玛莉兄弟) 168 元
12*1(F)(陆海空大战、宠物蛋、口袋怪兽、月影村之怪物、四驱小子、吞食天地、鬼太郎、三国志(中文)、希望之剑、勇者传说、创世纪外传、领土模拟战) 168 元
11*1(E)(第四次机器人(中文版)、校园 OK、四驱小子、大战争、第一次机器人) 140 元
10*1(E)(第四次机器人(中文版)、四驱小子、三国志(中文)、女神转生 2、信长野望) 140 元
12*1(E)(第四次机器人(中文)、口袋怪兽、魔法阵 2、大战争、第二次机器人、信长野望) 140 元
24*1(B)(96 格斗王、95 实况足球、幽游白书 4、叮当 2、小新) 110 元
21*1(A02)(96 格斗王、斩红郎、玛莉 4 代、剑勇传说、格斗龙珠、小新 5) 110 元
21*1(A03)(96 格斗王、斩红郎、悟空传、叮当 2、玛莉 4) 110 元

GB 单卡一律 58 元(不含邮资)

四驱小子	口袋怪兽	96 格斗王	校园 OK
月影村怪物	第二次机器人	96NBA	篮球飞人
97FIFA	三国志(中文)	侍魂	斩红郎
95 格斗	饿狼传说	斗神传	

世嘉卡

世嘉机 Ⅱ (台产)248 元/台　随机配三卡 380 元/套　世嘉机 Ⅱ (原装国内受权代理)460 元/台
邮资:30 元/台　世嘉卡:15 元/片　30 元/三片以上

战斗传说	95 元	火枪英雄	70 元	VR 战士 Ⅱ	70 元	大航海时代(中文)	130 元
古代封印	90 元	飚车王 Ⅲ	55 元	幽游白书	70 元	模拟公园	90 元
三国+信长(双中文)	140 元	音速 Ⅴ	60 元	饿狼传说 2	75 元	沙丘魔堡 Ⅱ	60 元
王者雄师(中文)	105 元	实况足球 Ⅱ	60 元	魂斗罗	50 元	梦幻争霸战	95 元
斩+三国 Ⅲ (中文)	120 元	光明十家军	85 元	EX 战机	98 元	16 人街霸	140 元
三国 Ⅲ +格斗 Ⅲ	110 元	霸王传中文	160 元	F15	50 元	12 人街霸	50 元
圣战风云	128 元	水浒传(中文)	195 元	97FIFA	60 元	侍魂	70 元
梦幻模拟战 Ⅱ	85 元	封神榜(中文)	195 元	台球传奇	60 元	忍无可忍	65 元
特殊部队 357	85 元	三国+欧陆	105 元	众神遗产	90 元	VR 赛车(原装)	120 元
大战略 Ⅱ (中文)	150 元	忍者武雷	95 元	三国演义(中文)	100 元	米格 29	60 元
真人快打 4 代	70 元	梦幻之星	90 元	太空战士(中文)	170 元	97NBA 兰球	60 元
疯狂摔角(32M)	80 元	大航海 Ⅱ	90 元	大富翁(中文)	130 元	格斗四人组 Ⅲ	70 元
七龙珠	55 元	皇帝财宝	95 元	三国 2 合 1	105 元		
8 位卡价目:		黄金组合四	150 元	萨尔达-中文版	65 元	水浒传	70 元
半熟英雄	50 元	世纪大战	75 元	魔神英雄	55 元	英雄战记	85 元
半熟英雄	56 元	荆轲新传-中文版	60 元	成吉思汗	70 元	太空战士 Ⅰ	65 元
SD 机动战士	90 元	恐龙斗士 Ⅰ	65 元	重装机兵-中文版	80 元	太空战士 Ⅱ	65 元
三国志 Ⅱ	80 元	恐龙斗士 Ⅱ	65 元	第二次机械人-中文版	75 元	太空战士 Ⅰ + Ⅱ	95 元
三国志 Ⅲ	60 元	吞食天地 Ⅰ	70 元	圣火烈传	50 元	太空战士 Ⅲ	90 元
三国志 Ⅴ	70 元	吞食天地 Ⅱ	80 元	勇者斗恶龙 Ⅲ	75 元	封神榜-中文版	75 元
元朝秘史	75 元	铁拳对钢拳	90 元	勇者斗恶龙 Ⅳ	80 元	第四次	80 元
圣火徽章	75 元	帝国战记	70 元	里见八犬传	70 元	吞食天地 Ⅲ	80 元
圣火徽章 Ⅱ	90 元	钢弹物语三	90 元	不如归	70 元		
圣火徽章 Ⅲ	110 元	萨尔史传说	55 元	南北战争	70 元		

SS 机　1450 元　邮费 50 元　SS-VCD 卡　700 元　邮费 30 元　PS 机　1620 元　邮费 50 元　PS 枪　60 元　邮费 15 元
SS 枪　60 元　邮费 30 元　PS 记忆卡　98 元　邮费 15 元

邮购地址:天津市和平区多伦道 169 号(甘肃路交口院内)　邮编:300020
收款(信)人:天津市工商科技联合开发部　电话:(022)27302546
天津东方商夏五楼儿童大世界"智慧王国"(南开区西南角)
沈阳沈河区小北关街 96 号楼惠工家庭娱乐精品店　电话:(024)8855596
北京星光照　海淀大柳树路 17 号　010-62242821 经　联系人:张先生
广州联系人:白卫民　电话:01393066421　020-81586354(宅)

可供软件:公司备有大量世嘉卡、8 位任天堂卡、GB 卡等软件百余种,价格低廉。欢迎玩友来函索取价目单(附写好并贴足邮资信封)。

●本地玩友以门市当日报价为准

沈陽·小陸游戲專營店

品种全　质量优　价格廉

★本店专营：任天堂 N64、土星 SS、索尼 PS、世嘉 MD、GB、GG 手掌机及各机种周边设备、配件、软件等。

★特别推荐新机种：十六位彩色世嘉手掌机。本机台湾原装，高亮度、高解像度，可接世嘉手柄两人对战，可接电视机，使用普通世嘉卡，兼容性优良。

★本店备有方向盘，光电枪，摇杆等多种外设以及 GB 机全套配件，品种齐备，竭诚为广大商家、玩友提供一流服务。面向全国办理邮购，欢迎函电查询，来信请付回邮信封。

地址：沈阳市铁西区南八中路 78 号（中国家具城西行 500 米 601 路公汽保工街车站即是）

电话：024—5850632　　5846204（晚 21:00 后）

邮编：110023　　联系人：陆红疆

浙江义乌三颖电器商行

专业批发

64 位任天堂游戏机、原装卡带。
32 位土星 SS 机
32 位索尼 PS 机
16 位超级任天堂＋博士 7 代＋CD 机＋光盘节目
16 位世嘉机（双制式）
世佳 GG 彩色手掌机
任天堂 GB 手掌机
8 位各种家用电视游戏机

以上各类游戏机配件品种齐全，价格按市场低价随时调整，并常有新游戏节目到货，欢迎各批发商来电咨询或来函索取资料。

地址：浙江省义乌市稠州中路 92 号

电话：0579—5535396　　9009835

邮编：322000　　联系人：徐桂生

奔腾电子

重质量　保信誉

☆批发零售 SS、PS、N64、SNK、3DO 各档次 SFC、MD 及 GG、GB。

☆各种游戏机软件。

☆游戏机配件大全。

☆专业维修光碟机（SS、PS）。

☆二手货市场，外地邮购。

STONE

四通国贸授权世嘉土星机
指定经销商

四通国际贸易公司正式授权"哈尔滨市奔腾电子经销部"为黑龙江省独家代理指定经销商，特此通告！！！

1997.9.22

土星主机：1380 元/台（持广告特价）

金脑 97'

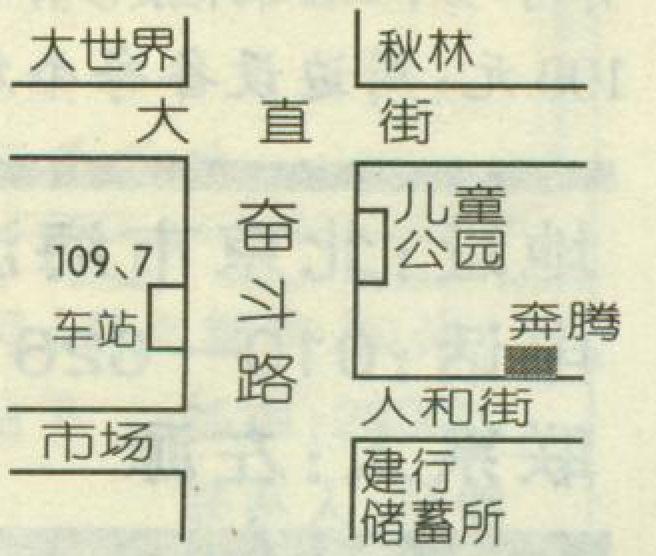
哈尔滨"金脑产品专营店"特约连锁店，东北地区金脑产品独家维修中心。

1997.8.18

地址：哈尔滨市南岗区人和街 97 号"奔腾电子经销部"

电话：(0451)2619605　　传真：(0451)2665616

联系人：赵鸿鹏　赵平胜　　邮编：150001



四通国际贸易有限公司

STONE INTERNATIONAL TRADE CO,LTD

尊敬的世嘉土星用户

您好!

敝公司自从正式取得日本世嘉公司(Sega Enterprises, Ltd)土星主机、软件、周边设备以及其他世嘉产品在中国大陆销售总代理以来,结识了全国各地许许多多的朋友,虽然我们与其中绝大部分朋友还没见过面,但土星机已经把我们连在了一起,我们的心跳在一起。我们向所有人保证,我们销售的世嘉土星主机、软件、周边设备及其他世嘉产品均为日本原装进口,主机、配件均有敝公司防伪标记和销售标识,配有中文说明书和保修卡。设在北京的全国维修中心将向您提供及时和周全的服务。

我们近期陆续收到朋友们的大量函件,由于人手有限,我们对其中一部分信函没有及时回复,我们谨在此对还没有收到回函的朋友们表示歉意,同时还希望得到朋友们的谅解。我们期待着各地朋友们一如既往继续关注我们的发展。对朋友们的来函,我们会如前那样及时回复。

自从敝公司10月份在本杂志征求全国各地指定经销商的消息刊登以来,各地的反应极为强烈,目前已确定下来的代理商或特约经销商名单如下:

黑龙江省:哈尔滨市奔腾电子经销部
电话:(0451)2619605 联系人:赵先生
吉林省:长春市恒宇科贸责任有限公司
电话:(0431)5677065 联系人:夏先生
辽宁省:沈阳市电精游戏专卖店
电话:(024)6250074 联系人:高先生
河北省:石家庄英特游戏机销售中心
电话:(0311)7763555 联系人:王先生
山东省:淄博市张店人民商场永兴门市部
电话:(0533)2183989—4055 联系人:闫小姐
河南省:河南美佳实业发展有限公司
电话:(0371)5951410 联系人:王先生
四川省:成都天意科技开发有限公司
电话:1398023627 联系人:袁先生
湖南省:长沙益友工业贸易有限责任公司
电话:(0731)4427424 联系人:严小姐
江苏省、安徽省:南京新世界电子电器批发中心
电话:(025)3603814 联系人:卫先生
云南省:昆明惠财电子有限责任公司
电话:1398719959 联系人:何先生
西北地区:西安市华诺公司
电话:(029)7423276 联系人:赵女士

为满足全国各地玩家的需要,敝公司邮购部将继续办理邮购业务,主机为标准配置,同时配有四张正版软件。另有不同品种的原装周边设备。因主机、周边设备、软件价格时有浮动,且品种繁多,这里不一一列出,如有需要请先电话垂询为盼。邮购费主机每台加100元,周边设备每个加50元,软件每个加15元。

地址:北京市海淀大街2号四通大厦5层 邮编:100080
电话:010—62610155 传真:010—62610154
联系人:左源 王爱红(邮购部)

河南美佳实业发展有限公司

我公司已取得世嘉土星(SEGA SATURN)河南地区总代理，授权销售四通公司代理 SEGA SATURN 产品，保证产品原装进口，主机、配件均有明显防伪标记，并配有中文说明书、中文保修卡，保修六个月，望河南地区未取得合法授权的 SEGA SATURN 产品经销商尽快与我公司联系，以便取得合法销售权。

我公司下属"闯关族"电玩店，为河南省内的超大次世代游戏机专营店，经营批发次世代机及其周边设备。价格低，且品种齐全，游戏节目多而快捷，同时承接改街机业务，欢迎来函来电索取资料。

我们的商品没有极低，只有更低！

总店地址：郑州市经三路 1 号附 5 号　　邮编：450003

电话：(0371)5951410　传呼：1271012466　1271003788

连锁店地址：

洛阳市新亚洲商场二楼东厅"天天向上游戏专营店"

电话：(0379)3914298　联系人：海先生

郑州市兴华北街 2 号附 40 号"兴华电玩店"

联系人：郭小姐　电话：8986066 呼 10445

新乡市双桥商场 124 号异次元屋　联系人：张磊

郑州市瑞兴游戏行　联系人：顾先生

焦作市闯关族商店(建设西路 57 号)联系人：马涛

安阳市宏源电子经销部(百货楼对面)联系人：郑先生

开封市馆驿街二号楼南瓜人玩具店 联系人：任 伟

北京天地琦新商贸中心

本中心敬祝广大玩友购物开心，玩得愉快！

本中心为打开在全国玩友中的知名度，特此提供几项特殊服务，方便全国的朋友们。

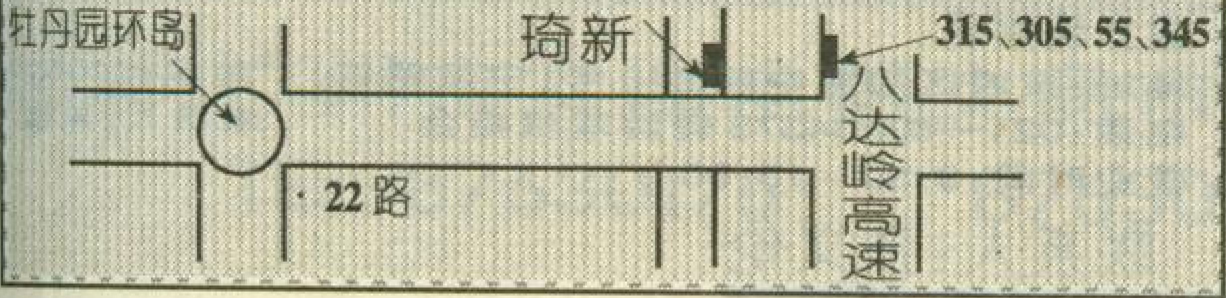
①在本店购买 MD 卡、FC 卡、GB 卡可免费交换，如自带卡，交手续费 10 元便可；②本店特开设二手货业务；③本店为广大次世代玩友提供新软件，赶超时代主流，物美价廉；④本店特有专业维修人员，可维修保养各种中、高档游戏机，费用低廉；⑤本中心为方便广大玩友，特设游戏机升级业务；⑥为方便全国玩友不便亲来中心，特设邮购业务(方法来电来函询问)

PS 因本中心通信还不完善

来信请寄：北京市海淀区清华大学南五楼 3 单元 103 号　王晨明收　邮编：100084

中心地址：北京市海淀区土城河道集资马路 9 号(315、305、55、345 路祁家豁子站)

联系电话：62384012　联系人：王晨明



合肥市游戏之屋

电玩专营店

本店主营 N64、SS、PS、SFC、MD、FC 等各类高中档游戏机及周边软件、配件，价格特优，欢迎各地商家，玩友前来批发、零售。

☆专业批发、零售、邮购各类次世代主机及配件。

☆各类 16 位主机，配件及多种手掌机、卡带、配件。

☆数百款 SS、PS 软件，请来电来函索取详细目录。

☆MD、FC、GB 数百款卡带出售，交换。

☆本店现为四通公司特约安徽地区合法土星销售点，出售原装正品世嘉土星及其原版软件，欢迎选购。

由于广告周期较长，具体价格请来电查询为感，来信请附回邮信封及贴足邮资，邮购一律款到当日发货。邮购价格请先电话联系为准。

地址：合肥市红星路 36 号(商之都东 80 米)火车站乘 1 路车黄山大厦站下　邮编：230001

电话：(0551)2661691　联系人：杨健

广华音像公司—游戏经销店

1、本店大量特价批发零售土星、PS、超任、世嘉、GB 等游戏机和周边设备，及特新、特快、特全的土星、PS 软件及电脑 GAME。

2、低价销售百余种世嘉卡、GB 卡，价格在 30—100 元不等，如交换只交换卡费 10 元。也可交换各种土星、PS 软件。

3、本店还为玩友提供交换游戏机和专业维修土星机、PS 机，及高价收购各种游戏机和卡带。

(本店办理邮购业务，对外地玩友有优惠)

本店经营方式灵活，可为全国玩友提供各种特殊服务，欢迎来电咨询

本店地址：北京市海淀区新外大街 23 号（小西天路口往南 50 米，北京广华音像公司，可乘 22、331 路小西天站下车即到）

邮购汇款地址：(请注明)北京市海淀区塔院迎春园 1 号丙 901　张松（收）　邮编：100083

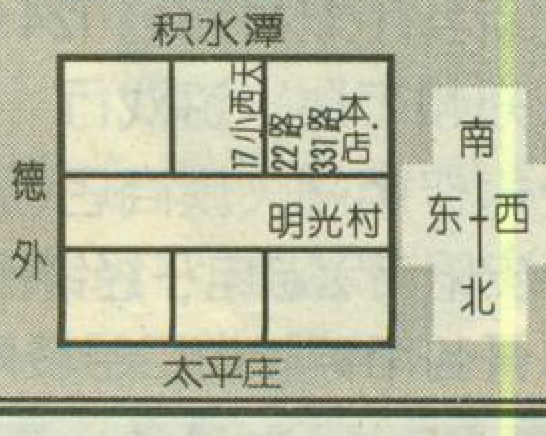
电话：62244194

62027688(咨询热线)

01381069275

联系人：刘志强

BP：64666666—17532



山西　太原
世家电子商行
前卫 GAME 馆

※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※※

※低价发售土星、*PS*、超任

※现货供应 *SNK* 主机及新软件

※提供数百种游戏攻略资料

※专业维修次世代主机，配件

❄❄❄❄❄❄❄❄❄❄❄

常备各类软件数百种

敬请垂询，来信必复。

❄❄❄❄❄❄❄❄❄❄❄

总店：山西太原新建路 35 号　邮编：030002

电话：(0351)4063902　联系人：李小姐

分店：山西太原解放路 282 号　邮编：030009

电话：(0351)3091915　联系人：霍先生

批发业务：(0351)9088560　传真：(0351)4063902

新次元
上海 GAME の星 电玩专卖

声明：原建立连锁店地址因电脑打印错误（河南南路 510 号），地址有误，详细地址为（河南中路 510 号），请玩友们互相转告。

另注意：来信请附上邮票，如未能及时复函，请来电询问。　新次元启

主要销售：16～64 位主机、8～64 位软件（包括 VB、GG、GB）品种繁多，软件丰富、样样齐全。

友情发放：VR 战士Ⅲ 26 寸大型街机广告招贴海报，一套二张，仅需 25 元，数量有限，售完即止。

攻略道场：供应日本进口游戏杂志、资料。超任 FAX：博士Ⅵ、Ⅶ代磁碟机专用金手指记忆卡（内含百余种节目），售价 28 元；SFC 目录 15 元。

贴换市场		二手货区域　大量回收
☆N64'硬卡贴换，帮您解除烦恼. ☆VB、GG、GB 旧机、旧卡贴换 ☆SS、PS 游戏软件以旧贴新，5 元起 ☆16 位机贴换 32 位主机，让您美梦成真 ☆32 位机贴换 32 位主机，让您再闯新关 ☆32 位机贴换 64 位主机，让您更新换代 ☆8～16 位旧卡贴换，10 元起	N64 系列 128M 光碟机，带 VCD 功能。彩色手柄 STAR FOX 震动卡，记录卡，全部有售！！！	☆8 位以上旧机、旧卡 ☆SFC 超任日版、美版硬卡 ☆任天堂 64'主机及硬卡 ☆SNK 机皇主机及游戏软件 ☆3DO 松下主机及游戏软件 ☆VB、GG、GB 旧机、旧卡 ☆32 位旧游戏软件、主机 ☆N64'手柄，震动卡，记录卡

特约服务：专聘专业修理技师，为广大玩友排忧解难，针对各类烧损、坏次世代游戏机改装维修

黄浦连锁店

地址：黄浦区浙江中路 159 号（福州路口）　邮编：200001

电话：021—63229104 63529882　联系人：戴静晴

营业时间：9:30～21:00

建立连锁店

地址：黄浦区河南中路 510 号（宁波路口）　邮编：200001

电话：021—63234378 转游戏机柜台　联系人：朱敏

营业时间：9:30～18:00

业务联系热线：021—63229274　联系人：张义伦

GAMARS

万变 PS 电影卡

'98PLAY STATION VIDEO CD 影像再造运动

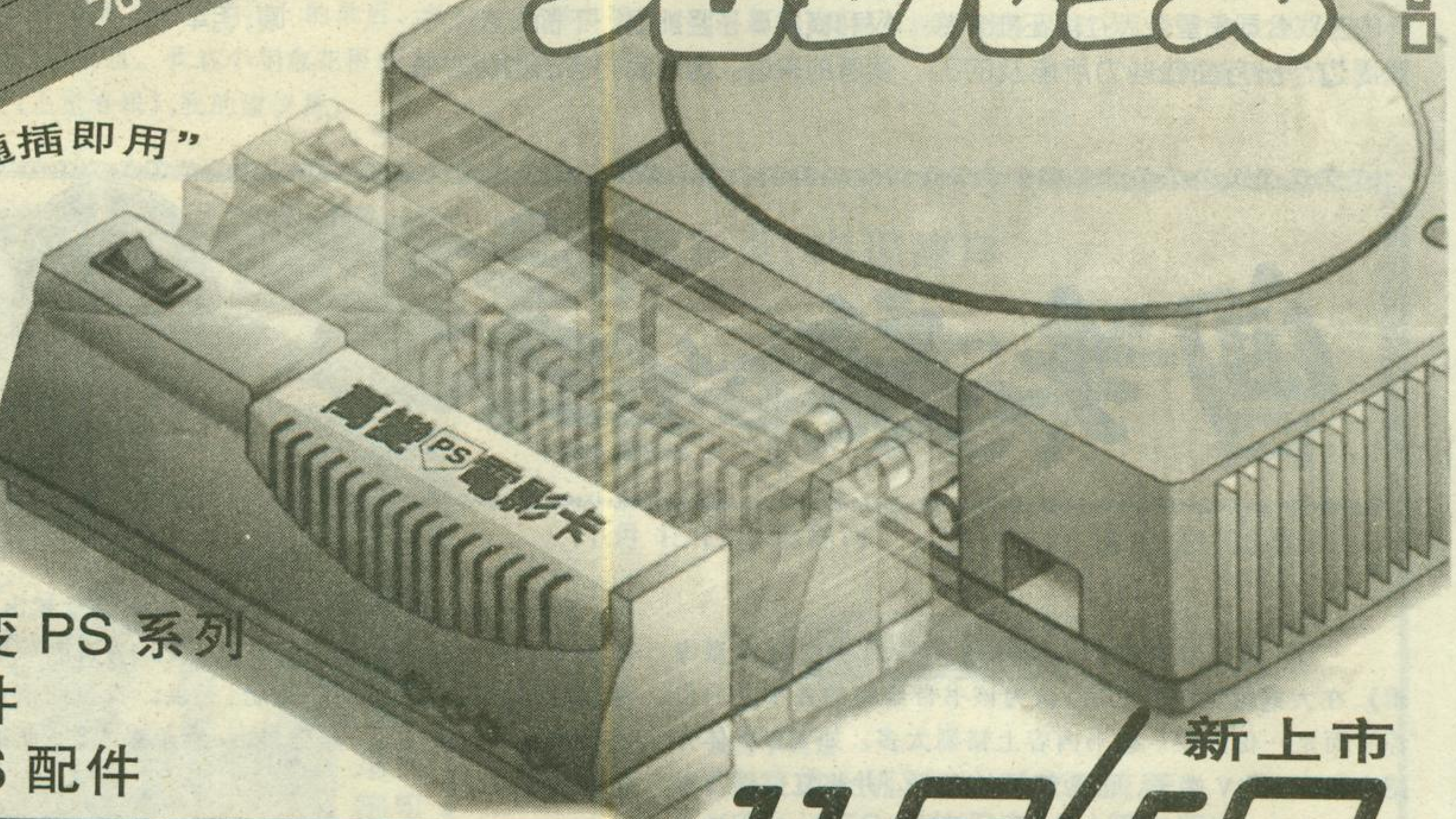
边看边操作，影像观赏同时立即可操作各项暂停快转等功能！人机界面，人性化操控！

高 解析度

FOR PLAY STATION 万变 PS 电影卡 无敌登场

免破坏主机！免跳线！

真正的"随插即用"



万变 PS 系列
配件
S/S 配件

新上市
11月5日

优点 1 组合安装·1 秒钟搞定

彻底解决过去同类产品使用前，必须将主机钻孔打洞，机板改装跳线的麻烦问题。只需将本产品插入主机后方的扩充槽内，您的 PS 立即升级为 VCD 播放机，安装就是如此简单方便，一秒钟搞定！

优点 2 边看边操作，不须脱离画面

耗电量低，不须外加电源，性能照常稳定。

优点 3 内建 FUZZY 控制，保证绝不挑机

完全对应日规/美规、原装/改版各式 PS 主机

地址：广州市文园电器交易市场 A013 档英红电器商行
TEL：87630176 87630196 87646383(传真)

●《97增刊》11月15日将在全国各地同时上市发行。这本书是编辑部今年最大的重头戏，可以说是小编们呕心沥血，悬命之作。内容上摆脱以往的俗套，立求出奇、出新。价格上说“跳楼价”是落了俗套，但货真价实，无一页广告是真。别的增刊做低价，可以靠广告，靠光盘找回，“堤外损失堤内补”。但这本增刊是实打实，硬碰硬的“拼命三郎”。这本“增刊”是否超值，是否精彩，是否切合读者口味，希望大家拿到书后，写来意见，无论批评建议我们将择要发表。近来，一些海外的游戏公司希望杂志社能在推介游戏周边产品方面做些力所能及的工作。这本“增刊”用相当篇幅介绍了国外丰富多彩的周边产品，也是一种尝试。如果玩友们喜欢，我们再真刀真枪地干。

●新的信箱已下来，以后和编辑部联系（包括写信、汇款），请写：“北京6129信箱编辑部（或发行部）收”即可，邮编仍为100061

●《世嘉特辑》自9月中旬发卖后，受到一些读者的批评。我们认为这些批评是善意的，中肯的，实事求是的。读者掏钱买了你出的东西，就有权利批评你，就有权利老子不满意，就有权利横挑鼻子竖挑眼。下面发表几位读者的来信。因为我们自己也认为特辑做得不够精致，所以只发表批评意见。有些同志担心发表批评意见，尤其是某一本书的批评意见，会影响杂志社的声誉，会影响杂志社图书的销量。不过小编们总是抱这样的态度：一，实事求是。哪本书好，哪本书不好，读者心明眼亮。你靠吹捧只能骗人一时，不能骗人一世；二，相信群众（读者），不相信几封善意的批评信就能让杂志倒了牌子。我同意龙哥的说法：看看《增刊》的销量再争是非！

●今年第十二期杂志仍旧36面彩页（大超值！）

喂，明年呢？

（……）

闯关族的家



今天抱着兴奋的心情从书摊捧回一本《世嘉专辑》，在大概浏览一遍之后，认为该书带给我的并不是一份惊喜而是一份失望。该书内容上错漏太多。如MD本体介绍中遗漏了AV端子，电源端子的介绍。并将复位键与电源开关并为电源开关介绍，而未介绍复位键。SS机密档案中，所说SS音源由山叶音响提供，这与杂志以前介绍不符，不知该相信谁。MD—CD彻底大解剖中AC变压器端子与音频混合端子标反，在《电玩十年黄金岁月》中“1993.5HUDSON宣布开”以后就无下文了，等等……。另外，该书好象引用了不少国外广告及转载了一些外刊文章，但大都未经过重新审校。如《任天堂与MD相互比较》，该文应为MD发售早期而SFC未发售前的文章，而文中未予标注，易产生误导。在介绍GG的文章中也出现了“世嘉”早期译名“塞加”，易使不了解的读者糊涂。其它有些早期文章未将时间改正，使一些早已发售的东西，让人觉得好象未发售或刚发售的感觉。其四，在转载文章中，该书也未经重新排版，产生了一些零乱的现象。如各机种介绍未分类而是相互穿插，很不便阅读。在MD软件介绍中，又出现了贵刊的老毛病，如错别字及校对不严。在介绍“饿狼传说”中出现了Ⅱ代的图片。本人写此信只是一种善意的批评。无非是希望贵刊越办越好，以后出书质量越出越高。不要损坏了杂志在玩家心中的形象。我认为贵刊就象一棵小树，需要的是园丁的修剪，施肥，灭虫。我写此信就希望我这封信是一把剪刀，一捧肥料，一滴杀虫水，能使这棵小树茁壮的成长。

湖北十堰 李宏鹏

贵刊九七年第八期闯关族的家中在介绍《96格斗天书》修订纪念版时保证“对书中的一些错误加以修订，遗漏的出招补上”。可是事实上，你们的这一工作似乎做得不够。如《96格斗天书》在介绍《霸王忍法帖》这一SNK游戏时，将女忍者云霞的必杀技“绯天脚”的指令写错了。天书中误将其写成“↓蓄↙↓↘·拳”，而正确的是“↓蓄↖或↗·脚，而且必



众口难调

须是空手时”。而且她的所有普通必杀技该用脚的都写成了拳。此外,该游戏所有角色的最强暗超力和最精华的连续技均只字未提,似乎根本不知有这回事儿,这不能不说是一大错误,建议以后在杂志的某一期中予以更正。

二、多开办些读者参与性强的栏目。如去年的“电子游戏知识有奖竞赛”不是很好吗?为什么不坚持。又如九七年第九期 SP 大人主持的《乱舞势力 VOL.7》中登了日本电玩迷们评选的最受欢迎的 NEO·GEO 角色,那么贵刊为什么不主持一个这样的活动,由中国的玩家评选自己喜爱的格斗游戏角色。事实上,每位电玩迷心中都有一个这样的排行榜。

沈阳 朱哲

世嘉专辑“编者手记”的最后,传达了将要出版《土星专辑》的信息。我这个年愈花甲的老玩友好高兴。

要出《土星专辑》,我的建议是:

1、对土星机的发展历史、性能等的介绍,自然是少不了的。而且尽量介绍的全面一些。比如,除了它的游戏功能以外,对它的扩展功能、操作方法,也能较详细介绍一些。

2、在介绍土星游戏节目时,尽量做到重点节目不漏。不能因为在刊物上已经介绍了就不再介绍了。《世嘉专辑》就存在这个不足,比如“怒之铁拳Ⅲ”、“梦幻之星Ⅳ”等等这些很优秀的节目,没有介绍,就显得书的内容不够丰满。

3、对土星游戏中的重点节目,应当有一些攻略方面的文章。至少要有 10 篇左右。不能说本刊已经登过了,你们去找刊物吧,这就失去了出“专辑”的意义了。比如土星中的 VR 战士 2、VR 特警、盗墓者、生化危机、三国志Ⅴ及贵刊已登过的一些优秀游戏攻略文章,都应有一些。如再象《世嘉专辑》那样单纯介绍节目、评分,就有些太单一了。

沈阳退休干部 王公



108 面彩页,80 面黑白

全书无广告

11 月 15 日全国发行　　定价 23.00 元

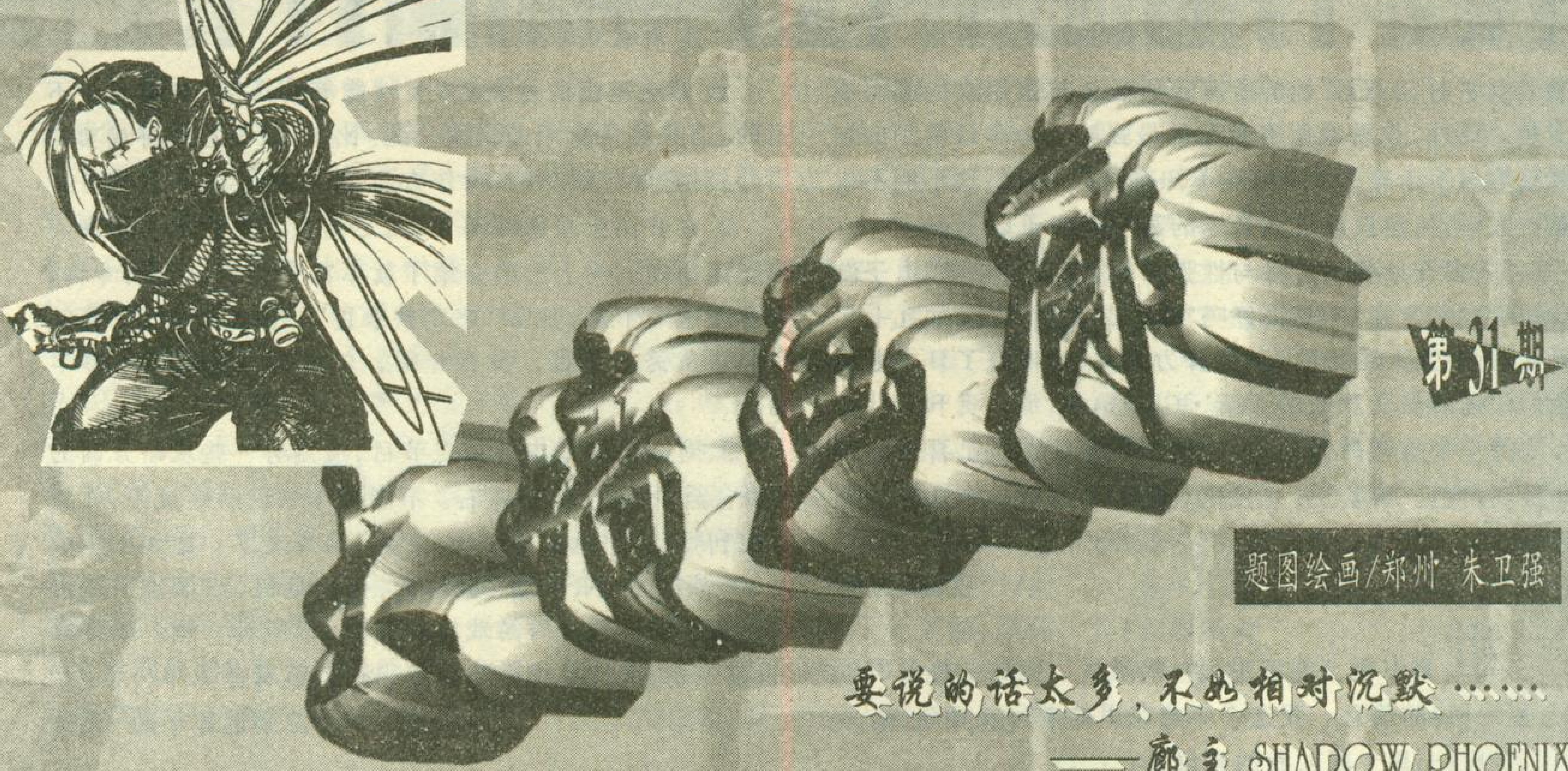
彩版目录

乱舞势力
N·G 英雄们的变迁
NEO·GEO 霸技保存版
游戏精品屋
《侍魂》档案夹
玩具总动员之制霸江湖
世嘉秘宝鉴定团
群英荟萃
游戏人物龙凤榜

黑白版目录

鬼谷子兵法
《太空战士Ⅶ》10 小时攻略流程
NEO·GEO 霸技保存(续)黑白版
独门功夫
VR 高手心法披露
机密解读
世嘉秘密部队曝光
游戏鬼才一饭野贤治
《勇者斗恶龙Ⅶ》之六大预测
一世情缘
任天堂红白机动作、射击游戏经典回顾
CG 解析
数字合成人
游戏函授讲座
动作游戏研究
漫谈动作 RPG
原画设定欣赏
真说·侍魂 原画烈传Ⅱ
业界秘闻
游戏业的超级争霸战一索尼与任天堂

势必精彩　势必感动　势必轰动　势必热销　势必收藏　势必缺书　势必势必　势必精彩　势必感动　势必轰动　势必热销　势必收藏

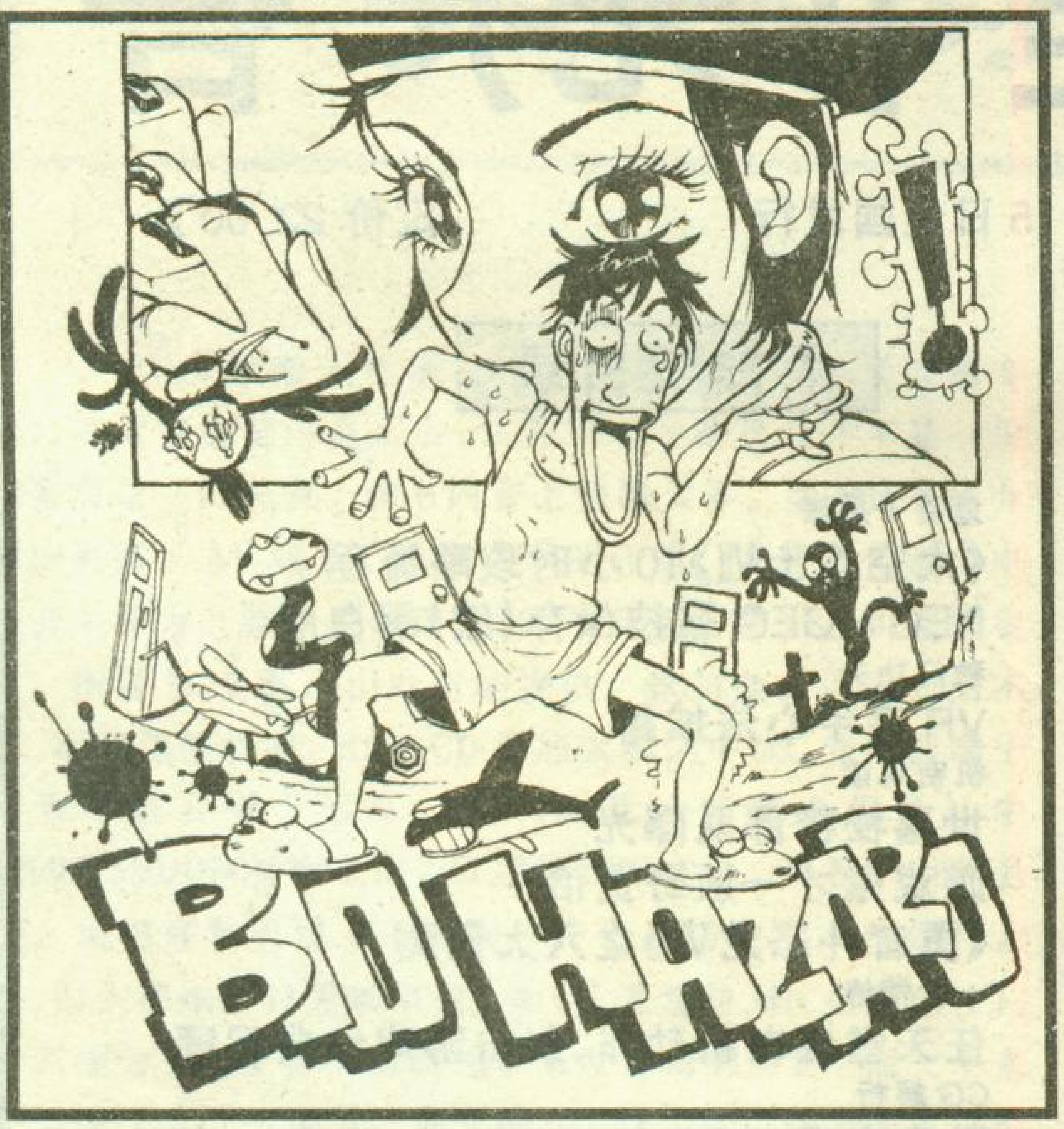


题图绘画/郑州 朱卫强

要说的话太多，不如相对沉默……

——廊主 SHADOW PHOENIX

▼《生化危机》 聂峻



聂峻，青岛人氏，是喜爱“FF”、“铁拳”、“生化危机”、“泡泡龙”等 PS 游戏的漫画人。

主要作品：95年“早安，尼斯湖”（中篇、《科普画王》）

“丢丢侠”（长篇、《北京卡通》）

两部作品参展 96 东京亚洲原画展

96年“红蓝”（中篇、《科普画王》）

97年“甲壳虫”（长篇、《超速风暴》连载中）

“甲”参展 97 韩国亚洲原画展

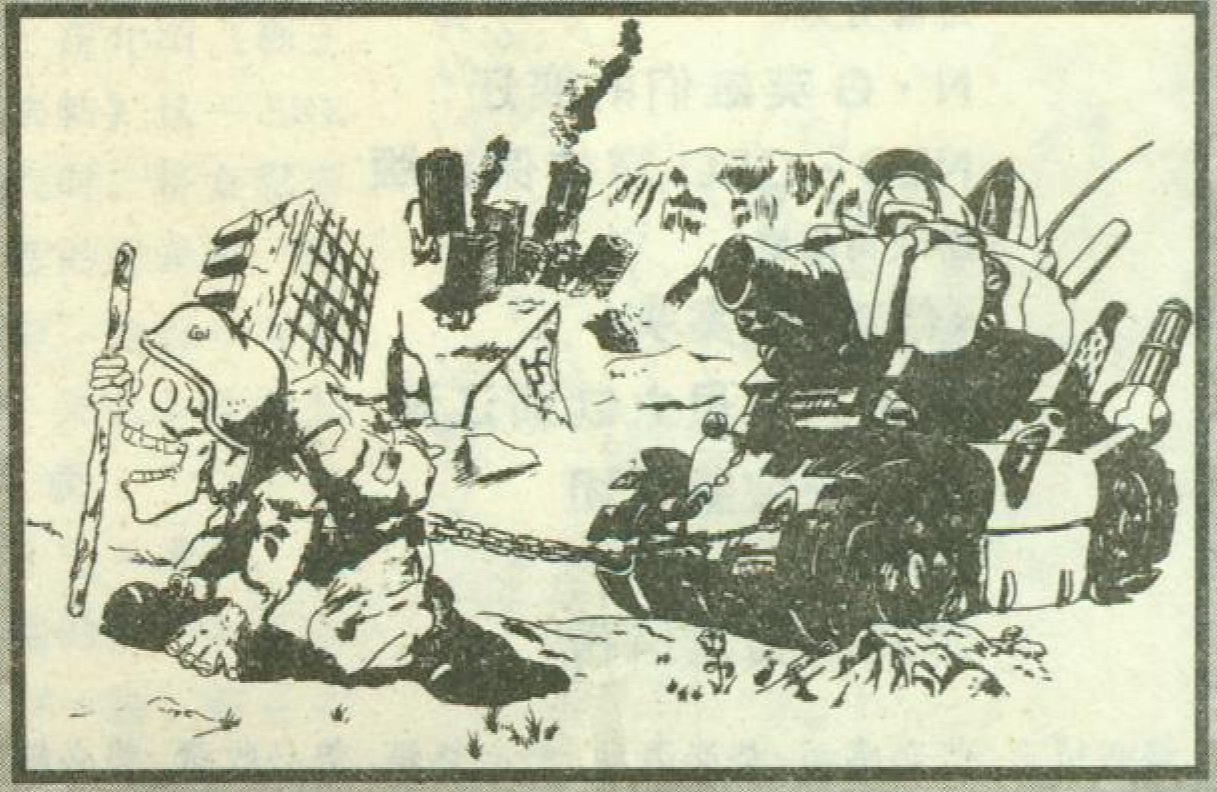
▶《KOF'96之宠物风云》 上海 蔡宝健



▶有朝一日我也想养养奥特曼、小天天等人的电子宠物，但我怀疑厂商不会太注意他们这些没太大名气的小侠，注意也注意象我这样的盖世奇侠啊！（吐……）

▼这位丑恶的纳粹德国兵居然还妄图拉走坦克（?），也不怕闪了老腰。你说得很对，只要有精彩画面、不错的背景，再加上独特的创意，就是“好狼”！

▶《METAL SLUG之钢铁懒汉》 北京 蔺君刚





▲《八神庵之"朋友"篇》 安徽芜湖 谷轶

▲配以华健的《朋友》的歌词，效果奇佳，原本十分冷傲的八神庵经你这么一画，颇有些人在江湖、身不由己的味道！

▶《偶像的选择——红富士苹果》 太原 ROCKY·MENG



▲哇，天王变身！刘×华⇒桔右京，皂×洗发浸膏⇒大苹果。相比之下我（S·P）还是爱吃国光苹果，相信我（一定）没错的！

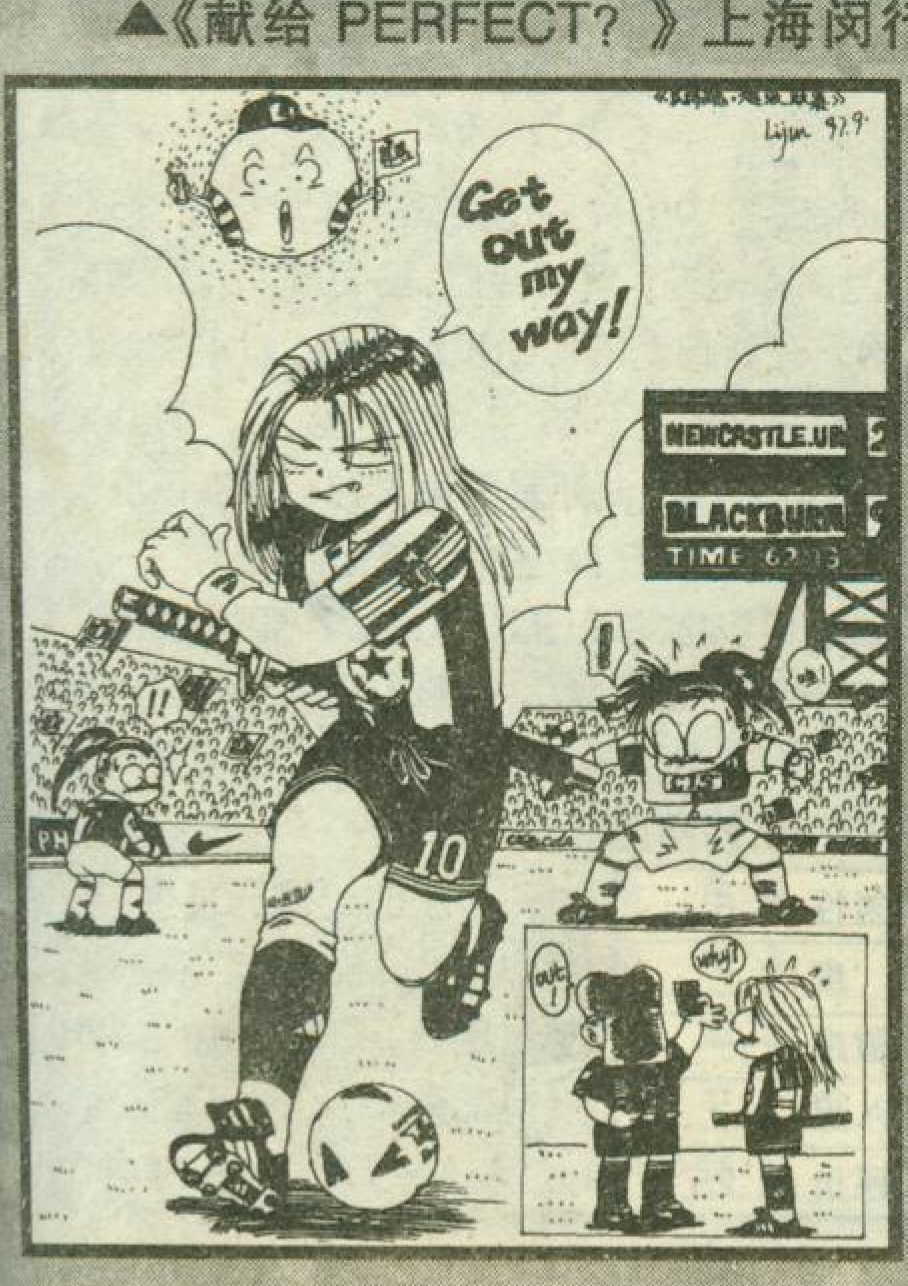


▲《献给 PERFECT？》上海闵行区 郭新铃

◀众位侍魂英雄均做不服状，帕比却向斩红郎尿了一泡，而右上的 PERFECT 正运起他的独门功夫，欲与众武士抢风头♀NEWBELL—

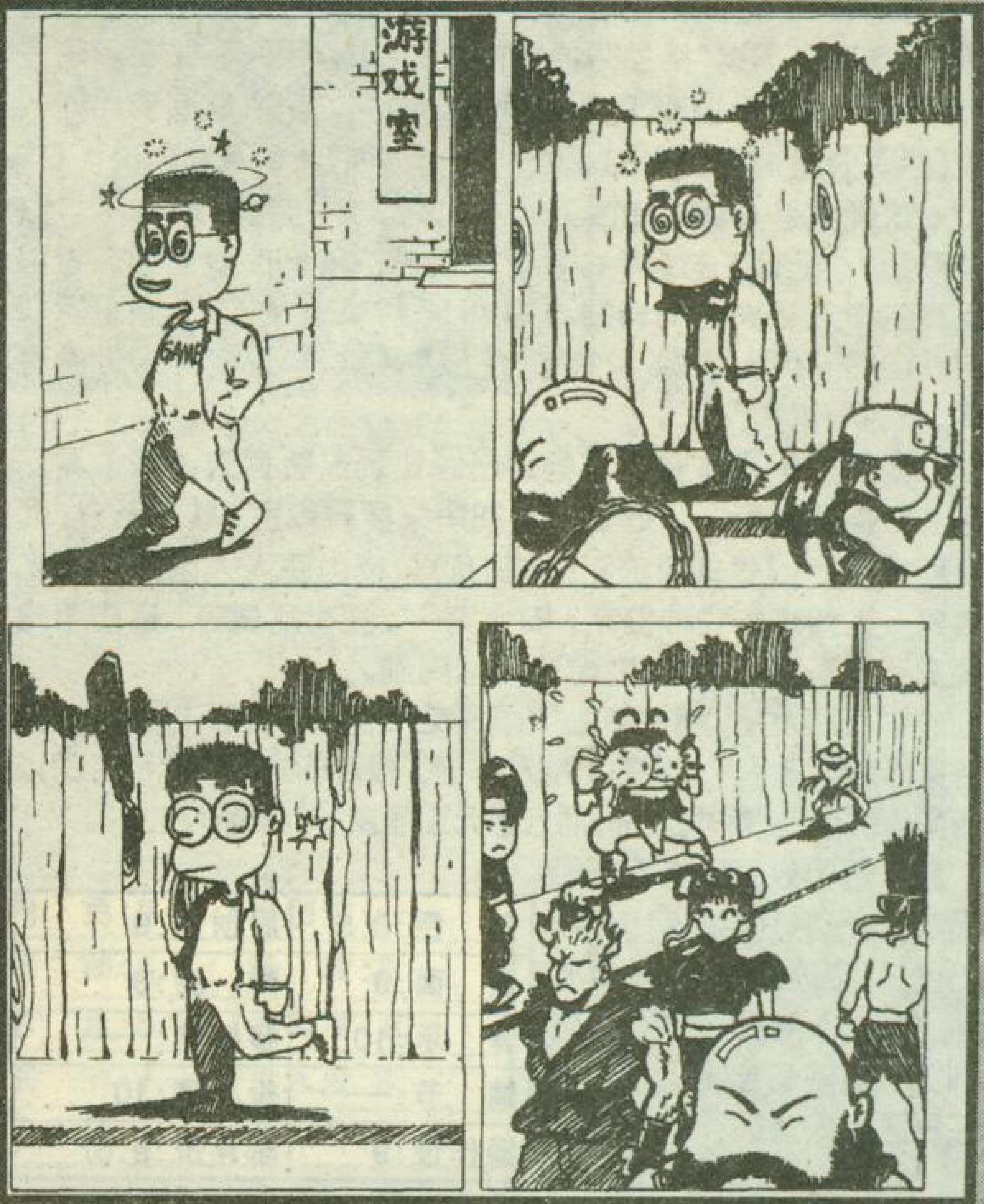
▼创意十分有趣的作品，不会许多朋友从游戏厅出来都会晕晕乎乎地在大街上看见什么豪鬼，特瑞等游戏英雄吧，也许只有机迷小涛吧！

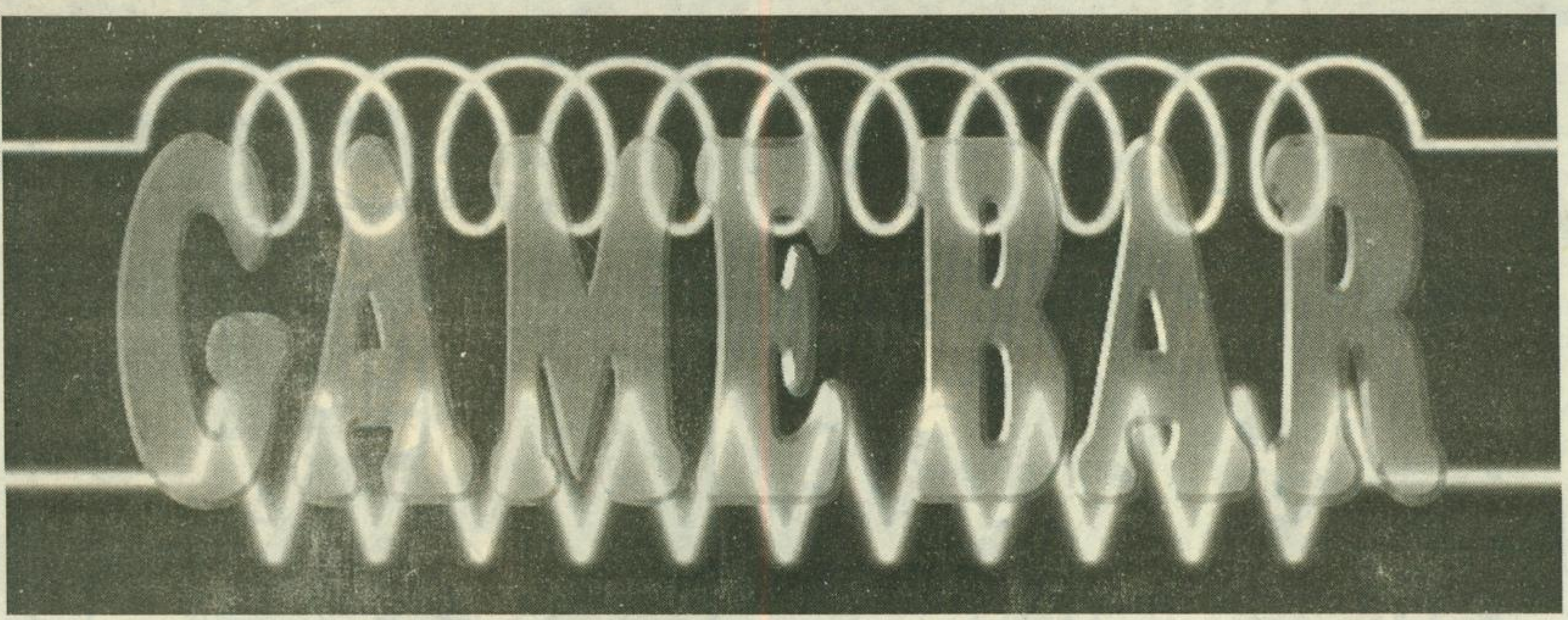
▼《机迷小涛之 GAME 世界》
广西融水 蝈蝈



◀《真侍魂·超级联赛》 广西桂林 黎军

◀即使是武士加盟英甲足球联赛，也不应让桔右京带剑上场啊，害得那边丸哥肚腹被切去一半，牙神则在中场呆若木鸡，还好有黑子裁判主持公道！

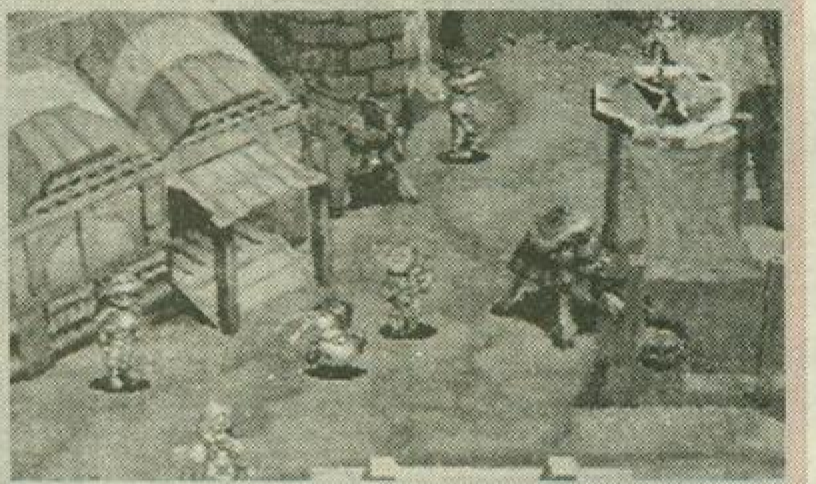




GAME BAR 的野望中不仅仅包括游戏评论！UNDERSTAND？

格兰蒂亚·体验版(GRANDIA·PLAY READ)

机种 SS 厂商 GAME ARTS 类型 RPG 媒体 CD—ROM



本来一直以为，史克威尔或者 ENIX 就是 RPG 的代名词。但就在对“格兰蒂亚”体验版的匆匆一瞥之后，笔者的如是想法已开始动摇。

“格兰蒂亚”绝对将是一个 RPG 史上的超大作。

作为一个经典作品，固然少不了美丽的画面和出色的音响，但这已经不是“格兰蒂亚”的取胜之道。因为在此之前已经有了“FF7”，而且以 SS 的机能而言，如果去偏执地追求那种效果，绝对会是得不偿失的。唯一的方法就是：认真。

这确实是 GAME ARTS 的一贯风格。从“露娜”系列，到“武装鹫狮”，到现在的“格兰蒂亚”，玩家都能够感受到创造者那认真的投入和火热的情感。如果不是 GAME ARTS 一直不习惯自吹自擂，如果“露娜”、“格兰蒂亚”等象 FF7 那样下大力量宣传，恐怕早就卖疯了。

虽然仅仅是体验版，但是已经让玩家感觉到了这个真三维 RPG 的趣味所在。依靠变换视角来搜寻藏宝，其乐无穷；而那种半即时的战斗系统和华丽的必杀技也使人大饱眼福，尤其是人工智能的三种设定：安全第一、狂喜乱舞等，适应不同情况不同玩家的需要，考虑得非常周到。

CG 画面也是“格兰蒂亚”的卖点之一。从体验版中可以看出，新操作系统已经将土星的机能发挥到了很高的水平，全三维的场景实体的存在感非常明显，而且绝无画面缺损的情况发生。

半透明效果虽然不够明显，但也已经开始使用。目前仍然不甚清楚的是故事方面，好在 12 月 18 日就可以看到正式版本的推出，这个日子已经不太遥远了。

——真宫寺

角　色：8.5	原创性：9
画　面：9	难　度：8
音　乐：10	移植度：——
情　节：——	投入度：10
操作性：9	总评价：9.07

前线任务 2(FRONT MISSION 2)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 SLG 媒体 CD—ROM



和“太空战士”系列一样，“前线任务”也已经成为了史克威尔的王牌系列——尽管它只出了一集。随着新机种带来的画面革命浪潮，“FM”也开始有了形式上的改变，玩家对这种变革的期待是可以理解的。

实际上，“前线任务”同万代的“超级机器人大战”具有异曲同工之妙。虽然没有确实的证据可以肯定，但每一个玩家都可以看出它与“SRW”之间的相似之处，程式的编制者显然是互相影响的。它也同样是一个只针对战略游戏或是机器人迷的游戏。

平心而论，“前线任务”中的片头动画确实非常漂亮，但全三维场景并没有出色到哪里去。解析度低，画面放大时也有缺损的情况出现；机器人在地图上的移动表现虚假，似乎是跳跃前进的。对战的动画水平，略优于 SS 的类似作品，但是时间太长，对于喜欢提升段位的玩家来说还是不看为好。基本系统方面与前作没有很大区别，只是在细小的地方有所改动——比如在 SFC 版中一开始便可以指定攻击对方的某个部位，然而在 PS 版中必须把段位提升到一定程度后才可以做到。

同“超级机器人大战”相比，“前线任务 2”在战略和战术的要求上更高，一场战役所耗费的时间也更长——笔者常有超过一个小时的情况发生。这当然可以使战略游戏的玩家过足瘾，但同时也使游戏变得拖沓。

——SONIC

角　色：8	原创性：8.5
画　面：8.5	难　度：8
音　乐：8	移植度：——
情　节：9	投入度：8
操作性：8	总评价：8.25

街霸合集(STREET FIGHTER COLLECTION)

机种 SS 厂商 CAPCOM 类型 RPG 媒体 CD—ROM×2



"街霸合集"的出现，使笔者终于可以收齐除"街霸 3"以外 SF 系列中所有的作品。

从这个意义上来说，就应该给 CAPCOM 打满分。

土星在二维方面的才华和操作舒适的手柄，使其对三个"街霸"的移植度达到几乎可以说是完美的地步。其操作性非常出色，画面也相当流畅，绝对是每一个 SF 爱好者必备的精品。充满了旧梦重温感觉的第一张光碟，使笔者仿佛回到了当初浴血苦战的街机房，一股亲切之情油然而生；而第二张光碟中的 SFZ2'，其街机版即便是在日本也难以找到的，颇具珍藏价值——当然，游戏有些"捣浆糊"，但这不是 SS 的错。

"SSF Ⅱ"和"SSF Ⅱ X'"这两个的移植度，比起 MD 和 3DO 来自然要高出许多。由于是街机的完全移植，所以"SSF Ⅱ"的系统与 MD 的不同；此外在音乐方面，土星版的"SSF Ⅱ X"似乎就没有 3DO 版来得气势磅礴，也不知这是什么原因、人物的细微动作方面，与街机版相比也有极少部分的删减——当然这绝对是无伤大雅的。

"街霸"代表了电玩的一个时代，也影响了整整一代的玩家和游戏创造者。作为电玩发展的重要一环，它的名字应当被永远铭记。这，也许就是"街霸合集"诞生的原因之一罢？

——真宫寺

角　色	9	原创性	——
画　面	10	难　度	7
音　乐	8	移植度	10
情　节	——	投入度	10
操作性	10	总评价	9.14

FF7·国际版(FINAL FANTASY Ⅶ·INTERNATIONAL)

机种 PS 厂商 SQUARE 类型 RPG 媒体 CD—ROM×4



美版 FF7 最大的贡献，除了语言方面以外，就是对玩家的考虑更为周到：游戏中只要按下选择键便可以找到出口，不必再象日文版那样傻兜圈子了。除此之外，4 张光碟、新增的情节和怪物……等等，都是一些哗众取宠的东西。再对这个版本做日文移植，实在没有什么必要，除了捞钱没有别的解释。

史克威尔偏偏这样做了，这使笔者很不舒服——尽管评分依然给得很高。笔者仍然对超任时代的史氏情有独衷，那时的"FF Ⅴ"、"FF Ⅵ"、"超时空之钥"等大作让玩家感到亲切自然，但是进入 PS 时代后的史克威尔已经开始势利和虚伪，让人觉得有点厌烦了。

就以这个"FF7"为例，游戏中不考虑玩家的场所比比皆是。玩家的许多时间都浪费在华而不实的地图上了，而一些简单的工作更是被无缘无故的增加麻烦——主角换女装便是一个很好的例子。津津乐道于细节而忽视整体、津津乐道于 CG 而忽视内涵，史克威尔在享受灾世代优越的开发环境同时，无可避免地染上了流行的垢病。

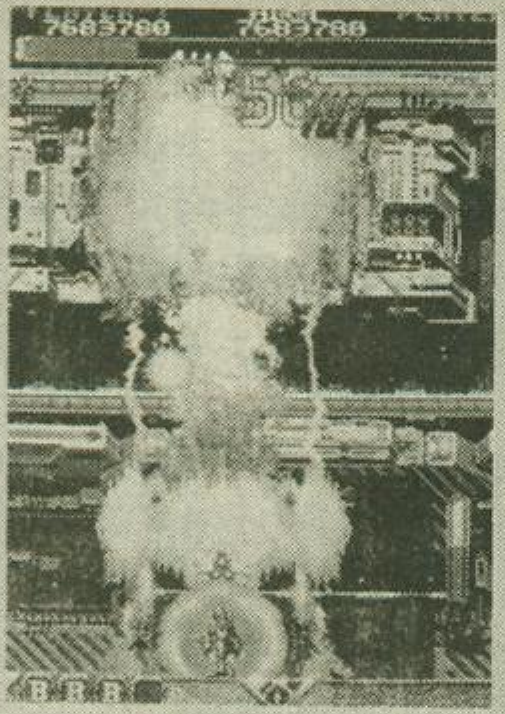
现在史克威尔的 RPG，越来越向低龄化发展，而游戏开发的战线又拉得过长：从 RAC，到 ACT，到 SLG，到 AVG，都可以看见史氏的身影，这绝非一件好事。想要重新拾回从前的感觉，难了。

——SONIC

角　色	8	原创性	——
画　面	9	难　度	7
音　乐	9	移植度	10
情　节	8.5	投入度	8
操作性	9	总评价	8.56

怒·首领蜂(怒·首领蜂)

机种 SS 厂商 ATLUS 类型 STG 媒体 CD—ROM



怀着美好的希望去等待，其结果却……其实到不必用"却"来转折，因为它尽管未及预料中的那样出色，总体水平也并没有差到哪里去。

据说因为无法在画面中同时处理 256 架敌机，PS 版的开发工作已被迫中止，SS 的二维机能终于又有了一次得意的时候。不过画面虽乱，难度和爽快感却不及一代那么强，也不够细腻。这是原作的问题，责任倒并不在 SS 上。

说到移植度，这个"怒·首领蜂"也真的可以算作是"完全移植"。不过正常的 ARCADE 画面太过于狭窄，混乱时经常会发生无法看清的情况。横版的 ARCADE 倒是解决了这一问题，但是把电视机倒转 90 度来打游戏，笔者还不太舍得——尽管笔者用的那种 14 英寸彩监现在已贱卖到 700 元人民币一台。

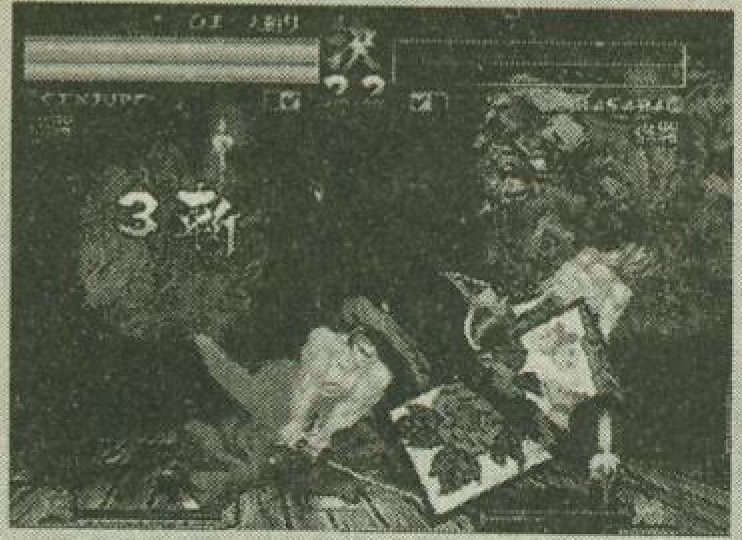
话说到底，虽然推崇"首领蜂"系列的玩家不在少数，但笔者仍然钟情于彩京的"STRIKE 1945"。总觉得在把握射击游戏的感觉方面，彩京要更强一些。"怒·首领蜂"有点象给孩子的玩意儿，"1945"则不是。

——KEN

角　色	8	原创性	8
画　面	8	难　度	6
音　乐	8	移植度	10
情　节	——	投入度	7
操作性	8	总评价	7.875

侍魂·天草降临(SAMURAI SPRIT·天草降临)

机种 SS 厂商 SNK 类型 FTG 媒体 CD—ROM 对应 RAM CARD



虽然仍然是 1MB 的内存卡，但依旧发挥出了强大的威力，除了开始进入游戏时那短短的几秒外，"天草降临"几乎让玩家感觉不到读盘的时间，这自然使游戏变得非常流畅自然。在笔者的印象中，好象只有当初 SS 的"'95KOF"可与之比美。

整个游戏的完成度相当高，完全再现了街机版的风貌，而且从家用角度出发，在对战方面做了强化。比较不足的是在音响方面，中招时的音效没有前作来得那么爽快，有一种快刀劈在棉花上的感觉，这使得游戏的爽快感打了些折扣。

有必要指出的是，虽然 SNK 的"侍魂"系列一直存在着许多方面的问题，但是毫无疑问，这个"天草降临"是所有系列中最完善的，而土星版则是所有版本中最为出色的。相信若是移植到 PS 上，画面也许没有什么问题，但是读盘时间将成为很大的一个麻烦罢？

——KEN

角　色	9	原创性	——
画　面	8.5	难　度	8
音　乐	8	移植度	10
情　节	——	投入度	8
操作性	9	总评价	8.64

超级机器人大战 F(SUPER ROBOT WARS F)

机种 SS 厂商 BANPRESTO 类型 S·RPG 媒体 CD—ROM



也许是因为解除婚约的关系，万代的 SS 版"超级机器人大战 F"也一再推迟，让一大批"SR"迷们等得心焦，生怕它突然消失——还好，到底没有发生这样的事。

本质上来说，"超级机器人大战"是个针对性很强的作品，除了机器人或者东洋卡通片的痴迷者之外，恐怕是很少会有人愿意消受的。为了把一大批原本毫无瓜葛的机器人凑在一起，而导致故事性不强是无可避免的。非常卡通的人物造型也影响了国内高年龄玩家的接受能力。

土星版的"SRW"，增加了"新世纪少年战史"中的机器人"使徒"，然而系统和整个画面风格与前作并无多少差别。从游戏的延续性角度来说当然很好，但喜欢求新求变的玩家就一定不会满意。游戏也有不少地方让人感到不甚完善。

也许正是因为意识到了这个问题，万代将在年底推出一个"超级机器人大战 F"的"FINAL"版，作为对这个"SRWF"的补充。当然，不喜欢机器人的玩家根本无需对其在意。

——SONIC

角　色:8	原创性:7.5
画　面:8	难　度:8
音　乐:8.5	移植度:——
情　节:7	投入度:7.5
操作性:8	总评价:7.81

生化危机·剪辑版(BIO HAZARD·DIRECTOR CUT)

机种 PS 厂商 CAPCOM 类型 AVG 媒体 CD—ROM×2



100 个玩家去买"生化危机·剪辑版"，恐怕其中有 99 个人是为了其中的第二张光碟——"生化危机 2"的体验版。这个月看来真的是体验版当道的时代。

所谓经过修改的"生化危机"，实际上是 PC 版的移植品，也就是在 SS 版的基础上，再加一点场景和怪物，和"初心"、"上级"两个模式，与原作的区别不大，对拥有前作的玩家来说实在没有太多的价值。而从"生化危机 2"体验版上，却可以看到不少新的东西。可以肯定的是，"生化危机 2"的动作性要加强很多。游戏中僵尸的数量有所增加，对玩家的动作要求也有所提高。此外，画面方面改进不少，人物的贴图也更为细腻逼真。尤其值得注意的是人物会根据受伤的程度而表现出不同的动作，真实感相当强。

笔者所担心的是解谜方面的问题，是否会因为动作成分的增加而有所降低呢？现在还不太好说。可以肯定的是恐怖效果不如从前了(其实"生化危机"一直不能算一个恐怖游戏)，僵尸的行动也有问题，更象喝醉了酒的踉跄而没有关节僵硬的感觉。希望这些能够在制成品中得到改进。

——真宫寺

角　色:8.5	原创性:8.5
画　面:9	难　度:8
音　乐:9	移植度:——
情　节:8.5	投入度:8.5
操作性:8	总评价:8.5

VR 射手 2(VIRTUA STRIKER2)

机种 ARC 厂商 SEGA 类型 SPG 媒体 MODEL 3



这原本并非笔者想评的游戏，主意是在偶然看到"VR 射手 2"之后的一瞬间突然改变了的，因为这个节目实在太出色了。

乍一眼看上去，也许会觉得同前作相比没有太大的区别，但是一上手便会觉得有本质的不同。画面的致密程度令人惊叹，玩家甚至能够看清每一个队员的不同表情和肌肉的动作！而角色动作的细腻和逼真更是让人感动，就连犯规的不同部位和受伤的不同反应都栩栩如生，这简直是一场活生生的真实的足球比赛。

游戏基本的系统与"V GOAL 97"非常接近，只是没有"快跑"的设置。游戏中可自由打出多种战术，这在街机足球游戏中非常罕见。最为漂亮的是迫力逼人的多角度精彩进球回放，那辉煌的一瞬简直就象要凝固在玩家的脑海中一样。其他方面的变化是，背景上的广告更多了，想来世嘉也因此赚了不少钱。

"VR 射手 2"对足球迷具有无法抗拒的魅力。这同时也让人产生遐想：也许在世嘉 128 位元主机上推出的足球游戏，要比这个还要出色……

——KEN

角　色:10	原创性:10
画　面:10	难　度:7
音　乐:——	移植度:——
情　节:——	投入度:10
操作性:9	总评价:9.33

东拉西扯　浓缩精华

《超级机器人大战 F》　SS　总体评价:8.38

在"新超级机器人大战"被封尘已久的今天，"F"的出现是件好事，然而意义却不大。它是倒退，不是进步。(上海　SOUL EDGE)

《前线任务 2》　PS　总体评价:8.56

片头 CG 的水平逼近"魂之利刃"，但游戏画面却未免粗糙许多，这样的画面即便出现在 SS 上都略嫌过分。(上海　SOUL EDGE)

《'97 格斗之王》　ARC　总体评价:8.13

最近街机厅总是听到有人在怒吼：八神庵怎么能死！SNK 在形象包装 LV UP 的同时，也不忘在游戏性方面的提高。在"KOF"中，除了 BOSS 外，不大有人为其周密性而忿忿不平。(上海　SOUL EDGE)

《联合阵线》　MD　总体评价:7.5

升级系统承袭前作，但无形中也增加了难度。(成都　海恩)

《时空游侠》　PS　总体评价:7.87

按键的设置过于复杂，常使人手忙脚乱，这也许是美版游戏的通病吧。以笔者看来，大可不必不左、右和后闪避各设一个按键，只需设一个闪避键，再配合方向键使用即可。(湖北十堰　NIGEL)

《盗墓者》　PS\SS\PC　总体评价:7.87

要凭借 LARA"全能"的技能去对付各种凶猛的野兽和各式阴险的机关陷阱。(广西平果　大神一郎)



真説サムライスピリッツ
武士烈伝

本刊今年8、9两期曾对此游戏进行了较为系统的介绍，这次为大家献上的是6名主角及3位客座人物的奥义介绍。

N · G/SS/PS	厂商：SNK　类型：RPG
	媒体：CD - ROM　发售日：97.6.27

谁和谁的剑影
刀光在激荡
天与地的骇浪
惊涛正欲掀

充满魅惑及妖气重重的世界中，武士们不再寂寞，他（她）们不辱使命，誓要消灭妖魔二界的奇魔异怪，将混乱的大地恢复秩序，将血腥的太阳扯下天空……

根据妖势力世界分布图去开始你的歼魔行动吧！



妖贵妃（妖花恸哭之章）
北京

赫利（妖花恸哭之章）
三藩市

西巴鲁巴（妖花恸哭之章）
绿色山丘

森哉鲁曼伯爵（妖花恸哭之章）
巴黎

牛若姬（邪天降临之章）
江户北町

阿号（妖花恸哭之章）
出云

参界道士（邪天降临之章）
富士邪教之馆

鬼讽院千角（妖花恸哭之章）
京都北町

三剑洞光（邪天降临之章）
伊势

《侍魂》系列主角剑士 拥有强力攻击力的斩妖侠士

狂气男儿，剑纵四海

霸王丸



角色性能

本体防御属性

风

霸王丸的特征是拥有超強的攻击力，小兵卒子只要用旋风裂斩系的招术对付，而首领级敌手则用弧月斩系的奥义可对其造成大的伤害。"天草篇"中气力比从前可以说是Level up，（体力＆气力全回复），动作迅速，可以依赖的一名角色。

流派：我流
武器：名刀·河豚毒
出生地：武藏
年龄：26 岁

使用豪快剑术出神入化的江湖浪子，贵为主人物的他，力量自然不容忽视。



对首领级角色战时，可根据其弱点对之进行致命打击。



可对敌2体进行攻击，威力相对较大。



消费气力很多，威力绝大的武器破坏技。



用冲击波对敌全体进行攻击的招式，范围很广。



拥有令小兵卒子全灭的指定必杀，必须修得高等级才能悟出此技。



浮空→自体上升→下降攻击的连续技。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
旋风裂斩	↓↘→+A	利用龙卷的回转对敌1体进行攻击。	风	—	20	6
弧月斩	→↙↓↘+A	根据三日月的轨迹斩杀敌1体。	—	—	57	8
酒攻击	→←→+B	用酒壶对敌1体进行攻击。	无	敌混乱	43	11
烈震斩	←↓↙+A	飞出后落地，对地打出冲击波攻击敌1体。	—	敌混乱	50	14
烈风裂斩	↓↘→+B	发出二股龙卷对敌2体进行攻击。	风	—	55	17
旋风波	↓↙←+A	由地面斩过去的冲击波，对敌1体的攻击。	风	敌放心	62	21
疾风弧月斩	→↙↓↘+B	根据三日月的轨迹斩杀敌2体（防御不能）。	—	—	86	25
击震斩	←↓↙+B	飞出后落地，对地打出冲击波攻击敌2体（防御不能）。	—	敌混乱	76	30
天霸凄煌斩	→↘↓↙←→+A	从剑中放出巨大冲击波对敌进行全体攻击（防御不能）。	—	—	254	35
神风裂斩	↓↘→+C	硕大龙卷，对敌全体攻击（防御不能）。	风	—	189	41
爆震斩	←↓↙+C	飞出后落地，对地打出冲击波攻击敌全体（防御不能）。	—	敌混乱	170	47
天霸封神斩	→↓↘→↓↘+A	剑连续回转，对敌全体进行数次斩杀。	—	—	229	54
●成长奥义						
天霸光临斩	ABCD	回转时令敌上升，从上空向敌人进行强烈斩杀（等级1）。	—	—	259	京都的修行场
天霸烈空斩	ABCD	天霸光临斩的发展形态（等级2）。	—	—	468	使用8回等级1
天霸断空烈斩	ABCD	天霸光临斩的最终形态（等级3）。	—	—	468	使用7回等级2

万众瞩目的大自然之女 为和平而战的大地战士

娜可露露

角色性能

本体防御属性 **圣**

觉醒领悟到了全体回复奥义的回复系可信赖的魔法。虽然攻击力沒有人们所期待的那么強，但需你的灵活运用。神之轮舞系的奥义可是对 BOSS 战中的強力武器啊！

选择她做主角时，在伊势及京北町中寻找出玛玛哈哈和席格尔对于今后奥义的发展有重大的影响。





威力不大。对于一横列的敌人进行攻击



用对BOSS战中使用。对敌单体攻击的威力较大，适

流派：流刀舞术
武器：齐齐乌西宝刀
出生地：阿伊努族人居住地
听命大自然的声音，为守护自然和和平不停战斗的善良巫女，对自然及动物的热爱与《铁拳》中的风间准极为相似。



全体回复奥义，不过悟出时的等级要很高。



终盘时领悟到的玛玛哈哈版（鹰）全体攻击奥义。



这是席格尔（狼）版的全体攻击奥义。



突进技后对敌手进行升空斩杀的招式，对敌 1 体有效。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
神之轮舞	←↓↙+A	对敌1体光辉圣属性攻击。	圣	—	31	6
守护圣水	↓↓+D	回复己方单体体力。	圣	—	22	9
鹰合体技	→↘↓↙←+A	利用飞鹰攻击敌1体，令其昏迷。	无	—	48	14
狼合体技	→↘↓↙←+A	利用狼攻击敌1体，令其昏迷。	无	—	48	14
横刀轮舞	←↙↓+A	挡开敌刀，向横一列突进攻击。	圣	—	65	18
神之终结	↓↘→+A	利用飞鹰对敌1体进行猛烈攻击。	—	—	82	23
胜利之刃	↓↘→+A	乘起狼攻击敌1体的突进招式。	—	—	82	23
稻妻之牙	→←→+A	直接攻击敌人五感，令敌没有对抗心的招式。	圣	敌混乱	53	37
神之心碎	←↓↙+B	连续攻击敌1体，令其吹飞的招式。	圣	—	144	32
光辉　神之轮舞	↓↘→+B	利用飞鹰对敌横列贯通攻击。	—	—	156	36
闪光之牙	↓↘→+B	乘狼对敌横列进行突进攻击。	—	—	156	36
守护圣魂	↓↙←+D	利用自然之力回复己方全体体力。	圣	—	86	40
天鹰终极轮舞	↓↘→+C	利用飞鹰对敌全体进行连续攻击。	无	—	168	48
天之牙	↓↘→+C	利用狼对敌全体进行连续攻击。	无	—	168	48
●成长奥义						
辉神升空牙	ABCD	向敌人突进攻击，连续打上空中的必杀技（等级1）。	—	—	269	京都的修行场
辉神天之牙	ABCD	前招的发展形态（等级2）。	—	—	478	使用5回等级1
辉神之牙	ABCD	前招的最终形态（等级3）。	—	—	478	使用5回等级2

攻击力和防御力均十分平均，速度极快的角色。身为美国忍者，其独创的忍术不比服部的差。

攻击奥义基本上除雷属性外便是无属性。对付魔属性的首领时使用通常奥义“真分身攻击”即可。当然武器的属性是圣属性了。拥有独一无二的忍者辅助系奥义的他能力可不弱哦。

角色性能

本体防御属性 **雷**

我就是那位来自美国的超级忍者！



本作中独创的攻击奥义，对BOSS战时有效。



对敌2体进行攻击的飞行道具，具有麻痹作用。



从地面放出雷电攻击敌1体使之麻痹的招式。



指挥狗儿向敌全体突进攻击的招术。



加尔福特

流派：甲贺流＋加尔福特流忍术
武器：正义之刃
出生地：美国三藩市
年龄：21岁

带领忍犬帕比一起为了正义而日夜战斗的美国忍者。



放狗袭击撕咬敌方的无属性攻击，有很强的攻击力。



对敌1体的强力连续摔投技，与《侍魂》不同帕比没参战。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
电光镖	↓↘→+A	对敌1体进行雷电攻击的镖法。	雷	—	21	5
电光忍犬	↓↙←+A	帕比忍犬突进对敌1体攻击。	无	—	34	5
真分身攻击	→↘↓↙←+A	影像消失，从敌头上出现进行突击的攻击方式。	—	—	34	10
强击忍犬	←↓↙+C	帕比的影像消失，从敌头上出现进行现突击的攻击方式。	无	—	60	14
陨石摔	→↓↘+C	将敌人抱至空中再落至地面的杀招。	雷	—	134	18
电光穿梭镖	↓↘→+B	对敌2体进行雷电攻击的镖法。	雷	—	53	22
机枪忍犬	↓↙←+C	放出忍犬对敌1体进行连续撕咬攻击。	无	—	128	26
影隐回转	↓↓+A	自身消失透明化从敌背后攻击。	无	—	65	30
光明冲击波	→↘↓+B	将刀刺在地上，放出雷电对敌1体攻击。	雷	麻痹	57	34
电光战士	↓↘→+C	利用雷电刀法斩杀敌1体的招术。	雷	—	169	38
影分身	→←↙↓↘→+A	分身，躲开敌人的攻击。	无	—	65	42
电枪忍犬	↓↙←+B	帕比连续突进，对敌全体的攻击。	无	—	129	46
突袭忍犬	→↘↓↙←→+C	帕比对敌1体撕咬的攻击奥义。	无	—	259	50
●成长奥义						
超级双重狙击	ABCD	自身消失，从敌头上出现并对其连续斩杀。	雷	—	259	京都的修行场
超超级双重狙击	ABCD	前招的发展形态（等级2）。	雷	—	468	使用5回等级1
4度超级双重狙击	ABCD	前招的最终形态（等级3）。	雷	—	468	使用5回等级2

体力、防御力都很低，攻击力与气力值很高的人物

桔右京



角色性能

本体防御属性：炎

象病人一样贫弱，体力和防御力象娜可露露一样弱，对BOSS战通常情况是战斗不能。

其主力攻击奥义是秘剑胧刀系。其中“光”与“霞”对敌攻击的连击数不一样。他拿的苹果究竟何时才能用完呢？

流派：神梦想一刀流
武器：自作、无名
出生地：近江甲贺郡·马杉村
年龄：25岁

身患不治之症，为心爱的女子探求传说中的究极之花的美男子。



在中盘能变成可以信赖之技的此式中斩奥义。



用剑柄攻击敌1体，以吸收敌方气力。



即死性攻击，只对敌1体，一击必死。



阳炎系的具有混乱特殊效果的对敌全体攻击。



“燕返”的全体攻击版，令敌防御不能。



高速突进至敌军团中对敌进行攻击，有时无法进行全体攻击。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
秘剑胧刀～闪～	↓↘→+A	踏前给予敌1体以攻击。	—	—	21	8
秘剑阳炎	→↓↘+A	攻击敌1体的飞行道具，使之昏迷。	—	敌混乱	52	12
秘剑燕返	←↙↓↘→+A	用高速旋转的剑自空中向敌1体进行攻击。	炎	—	33	16
秘剑细雪	↓↙←+A	靠近敌1体，对其进行连续斩杀的攻击。	—	—	60	20
秘剑胧刀～光～	↓↘→+B	踏前给予2回连续攻击。	—	—	47	24
秘剑薄丸阳炎	→↓↘+B	对敌2体进行攻击的飞行道具，使之昏迷。	—	敌混乱	76	28
秘剑双杀燕返	←↙↓↘→+B	用高速回转之剑自空中对敌2体的攻击（防御不能）。	炎	—	86	32
非剑细雪	↓↙←+B	用剑柄对敌突进，吸收敌1体的气力。	无	—	14	36
秘剑霜风	→↘↓↙←+A	靠近敌人一闪后，对敌一击必死系招式。	—	—	99	41
秘剑胧刀～霞～	↓↘→+C	踏前给予敌方3回连续攻击。	—	—	59	46
秘剑乱丸阳炎	→↓↘+C	对敌全体进行攻击的飞行道具，使之昏迷。	—	敌混乱	170	51
燕六连	→↘↓↙←→+C	在空中连续6次回转对敌全体的攻击（防御不能）。	炎	—	129	56
●成长奥义						
梦想残影香	ABCD	高速向敌方逼近，给予敌人巨大创伤的招式（等级1）。	—	—	439	京都的修行场
梦想残光霞	ABCD	前者的发展形态（等级2）。	—	—	720	使用5回等级1
梦想暗沉香	ABCD	前者的最终形态（等级3）。	—	—	720	使用5回等级2

牙神幻十郎

邪恶英雄的象征 孤单的独行剑者



角色性能

本体防御属性：**魔**

自身性能比较高的角色，相对与BOSS战较占便宜。与其他角色不太相同的是他的经验值的多少直接影响到在对首领战中大怒状态的产生。

在《妖花恸哭之章》中孤独的他也会有仲间疾风之铃音出现的。

流派：古阴一刀流
武器名：铭刀·梅莺毒
出生地：山城国
年龄：29岁

冷酷的斩人者，与正义、和平无缘的孤傲剑士，《侍魂》系列中最酷的角色。



吹吹烟管，回复一下体力。回复得还不少呢。



对敌进行2连杀，对首领战中相当有效。



吸收血槽及气力，可惜的是本作中无《侍魂》系列中的夸张动作。



在《邪天降临之章》中作为主角的他擅对众杂兵使用的奥义。



强力的三连杀系奥义，在《侍魂》系列中只有罗刹剑质的才能使出。



打击敌1体，自空中进行5回斩的奥义。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
樱华斩	↓↙←+A	对敌1体进行花牌状飞行道具攻击。	魔	—	18	8
三连杀　牙	↓↘→+A	向敌方突进斩杀敌1体的奥义。	—	—	31	11
桐霸　光翼刃	→↓↘+A	回转刀锋，将敌1体卷至空中的对空斩杀。	—	—	52	14
红	→↘↓+A	从上段运起全身之力向敌2体劈刀攻击（防御不能）。	—	—	72	18
濡霞	↓↓+D	吹吸烟管，自身体力回复。	无	—	80	22
三连杀　角	↓↘→+B	踏前对敌1体进行二连击。	—	—	74	26
连空杀	→↓↘+B	连续回转刀锋上升，将敌1体卷至空中攻击。	—	—	128	30
红樱杀	→↘↓+B	运起全身力量自上段向敌全体劈刀攻击（防御不能）。	—	—	210	34
乱樱华	↓↙←+B	攻击敌1体的飞行道具奥义。	魔	—	67	38
三连杀　鳞	↓↘→+C	踏前对敌1体进行三连击。	—	—	165	42
百鬼杀	→←→+B	向敌1体突进斩刺，吸收气力。	—	—	40	46
三空杀	→↓↘+C	连续3回回转刀锋上升，将敌1体卷至空中攻击。	—	—	216	50
●成长奥义						
五光	ABCD	连续5回斩杀敌手，最后一击叩向地面。（等级1）	—	—	285	京都的修行场
里五光	ABCD	前者的发展形态（等级2）。	—	—	390	使用10回等级1
鬼五光	ABCD	前者的最终形态（等级3）。	—	—	390	使用10回等级2

查姆查姆

来自亚马逊河流域的少女圣战士

角色性能

本体防御属性 **魔**

因从序盘开始便会使用全体攻击奥义“回旋灵镖”，所以对于一些杂兵来说可发挥強力的压制性。但可惜的是没有一种強力而少费气力的单体攻击奥义，令得气力耗得很快。



流派：银牙流
武器名：尤库回旋鳔
出生地：古林汉鲁
年龄：14 岁

为找寻哥哥塔姆塔姆与两颗守护石，带领爱猿巴古踏上旅途的女战士。



可以信赖的全体攻击奥义。



实用性较弱，令己方1人速度加快。



祈求众神后自天降下可回复体力的香蕉。



狂号之后令敌方速度下降。



威力较大的敌1体攻击奥义，不过很难才可以修得。



查姆查姆变身巨大化，对敌全体突进攻击。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
回旋镖	↓↘→+A	向敌人放出飞镖攻击敌 1 体。	—	—	31	8
回旋灵镖	↓↘→+B	向敌人放出飞镖攻击敌全体。	—	—	62	10
巴古精灵弹	→↘↓↙←+C	向敌 1 体投出巴古精灵弹攻击。	无	—	45	14
圣水呼唤	↓↓+D	用鼻子探出体力回复的食物令己方一人体力回复。	无	—	12	18
前跃爪挠	→↓↘+A	对敌 1 体进行爪挠的攻击。	无	—	57	22
巴古骷髅弹	→↘↓↙←+A	向敌 1 体投出巴古骷髅弹攻击。	无	敌咒化	38	26
圣速呼唤	↓↘→+D	奋起大叫，令己方一人速度上升。	无	—	26	31
圣魂呼唤	↓↙←+D	向太阳神祈祷，天上落下香蕉回复己方全部体力。	无	—	36	36
巴古旋转踢	→↘↓↙←+B	回转突进的敌全体攻击。	无	—	129	41
灭速呼唤	↓↓+A	令敌全体速度下降（防御不能）。	无	敌速度下降	73	46
回力天杀镖	↓↘→+C（同时按A）	利用回旋镖对敌 1 体进行连续攻击。	—	—	194	51
●成长奥义						
爆发突进	ABCD	攒满力量，对敌进行大规模攻击。（等级 1）	炎	炎	439	京都的修行场
变形兽攻击	ABCD	前者的发展形态（等级 2）。	炎	炎	720	使用5回等级1
强力变形攻击	ABCD	前者的最终形态（等级 3）。	炎	炎	720	使用5回等级2

仗起神剑为祖国的安危马不停蹄除魔的剑士

夏洛特



角色性能

本体防御属性

无

从一开始便会使用的“前进喷泉”对横一列的杂兵攻击是非常有效的，中盘后悟出的“幻影喷泉”对全体攻击也是很強的。难点是气力很少，无法尽情使用适当的必杀技。

流派：我流
武器名：兰罗剑
出生地：法国
年龄：28 岁

因故乡法兰西突起异变而去追踪原因的女剑士，颇具美貌的强力角色。



序盘中的重要奥义，在忍野村中是圣属性的，武器的等级会慢慢上升。



对于小杂兵一击必倒，而对 BOSS 时要根据其等级使用。



能量等级系的最上级奥义，对敌全体攻击。



修得此技时相对等级較高，对杂兵战中十分有效。



攻击力較大的一招，令敌人麻痹，飞行道具系。



效果范围是敌全体，属于超杀型成长奥义。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
前进喷泉	↓↙←+A	连续向敌方突击，斩杀横一列敌人的奥义。	—	—	36	5
能量光芒	↙↓↘+A	踏向敌人，用光带对敌 1 体进行上升攻击。	—	—	33	8
万试电光	→↓↘+A	用高速回旋的剑划出真空电光对敌 1 体攻击。	无	敌麻痹	57	10
北风电光闪	↙↓↘+B	踏向敌人，用光带对敌 2 体进行上升攻击（防御不能）。	—	—	48	18
贵族之斩	→↓↘+B	用高速回旋的剑划出真空电光对敌 2 体攻击。	无	敌麻痹	105	24
尖端之刃	→↘↓↙←→+A	突进用剑刺杀攻击敌人。	—	—	86	30
幻影喷泉	↓↙←+B	突进对敌全体进行连续攻击。	—	—	69	36
破空剑	↙↓↘+C	踏向敌人，用光带对敌全体进行上升攻击（防御不能）。	—	—	129	42
迅光三角剑	→↓↘+C	用高速回旋的剑划出真空电光对敌全体攻击。	无	敌麻痹	242	48
●成长奥义						
七星光芒剑	ABCD	利用剑的旋转，用剑的轨迹对敌全体的攻击（等级 1）。	—	—	439	京都的修行场
万丈光芒剑	ABCD	前者的发展形态（等级 2）。	—	—	720	使用12回等级1
亿万光芒剑	ABCD	前者的最终形态（等级 3）。	—	—	720	使用10回等级2

怪异的攻击方式，不适应多数攻击的红发战士

角色性能

本体防御属性

炎

攻击力变得很高，尤其是单体攻击时。由于对多数敌人攻击的奥义种类较少，所以相对多数攻击较弱。奥义多为炎属性的。

最初修得的“多数攻击”是跳尾狮子，适于攻击范围内的2体。对BOSS战中“回天曲舞　曙”是十分有效的。



千两狂死郎

流派：舞斗流歌舞伎
武器名：世话女房
出生地：江户
年龄：31岁

江户的大人气歌舞伎战士，总是一副狂妄地手持雉刀，跳着华丽之舞的样子，很容易让人魅惑。



从一开始就可以代替通常攻击的奥义，威力较大。



狂死郎的宝贵奥义之一，对BOSS战中最能发挥作用。



攻击敌全体的拥有强大结构，但消耗气力很多的奥义。



与《侍魂》系列中炎属性的“大虾墓地狱”相似，本作中无属性。



修得时等级较高，对BOSS战中适用。



在众多奥义中可算是特别的招式，一看就知道是全体攻击。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
狂死郎宴舞	↓↙←+A	舞动长刀对敌1体进行连续攻击。	炎	—	32	10
火炎曲舞	↓↘→+A	放出火炎，对敌1体进行攻击。	炎	—	45	14
跳尾狮子	→↘↓↙←+A	以长刀为轴，跳起后用火炎对敌2体攻击（防御不能）。	炎	—	48	18
回天曲舞　曙	→↓↘+A	身体横向回转对敌1体进行斩杀。	—	—	62	22
虾墓地狱	→←↙↓↘→+A	舞动呼出回转的“虾墓”对敌1体进行攻击。	无	—	81	26
火炎曲舞　宴	↓↘→+B	放出轰轰之火对敌1体的攻击。	炎	—	93	30
跳尾狮子　乱心	→↘↓↙←+B	以长刀为轴，跳起后用火炎对敌全体进行攻击。	炎	—	210	34
回天曲舞　新月	→↓↘+B	身体回转飞至敌阵中心，斩杀敌全体（防御不能）。	—	—	250	38
大虾墓地狱	→←↙↓↘→+B	舞动呼出回转的“虾墓”对敌进行全体攻击。	无	—	357	42
血肉之舞	↓↓+A	回转同时飞至敌阵中对敌1体的攻击。	炎	—	472	50
●成长奥义						
大蛇之舞	ABCD	放出巨大火炎将敌人包在中间进行攻击（等级1）。	炎	—	720	京都的修行场
麟之舞	ABCD	前者的发展形态（等级2）。	炎	—	720	使用7回等级1
鬼之舞	ABCD	前者的最终形态（等级3）。	炎	—	720	使用5回等级2

回复奥义值得信赖 战力不用期待的小巫女！

角色性能

本体防御属性 冷

回复专用角色。虽然体力，战士力都十分低，但回复性的法术还是蛮強的。在对BOSS战中可以“拯救”许多同伴哦。反之，攻击系的奥义威力很小，对于敌人威胁很小。总之，用她来协助你作战只能用来“补血”，让她去重创敌人简直是妄想。



莉姆露露

流派：流刀舞术
武器名：哈哈库鲁宝刀
出生地：阿伊努族居住地
年龄：16岁

仰慕姐姐娜可露露，见习小巫女，为得到驱除魔物的真传不断追寻姐姐。



圣冰千里

回复系魔法，在终盘前是非常重要的奥义。



冻气弓

开始修得的全体攻击，但威力很小。



冰之玉岩

“冰之岩”的全体版，令敌速度下降。



冰之玉花

“冰之花”系的奥义，具有追加的麻痹效果。



圣冰万丈

同属回复系魔法，不过是最高层的等级。



冻神之刀

产生巨大冰柱，对敌全体攻击的冷属性奥义。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
●奥义						
冻气杀	→↓↘+C	用冰之力攻击敌1体。	冷	—	21	3
圣冰泻	↓↓+D	利用冰的结晶令己方1人体力回复。	无	—	12	6
冰避杀	↓↘→+D	令己方1人回避率上升。	无	—	24	10
冰御杀	↓↘→+D	令己方1人防御力上升。	无	—	24	14
冻气之刃	↓↙←+A	用冰的结晶作出无数的枪对敌1体攻击。	冷	—	33	18
圣冰千里	↓↘←+D	利用冰块令己方阵中全体体力回复。	无	—	36	22
冰之岩	→↘↓+A	空中出现冰之岩，破碎后对敌1体攻击。	冷	敌速度下降	21	26
冰之花	↓↘→+A	冰花出现，四散对敌1体攻击。	冷	敌麻痹	57	30
冻气弓	←↓↙+C	放出冰弹对敌全体攻击（防御不能）。	冷	—	86	34
冻气之枪	↓↙←+B	用冰的结晶作出无数的枪对敌全体攻击（防御不能）。	冷	—	159	38
冰之玉岩	→↘↓+B	空中了现冰之岩，破碎 后对敌全体攻击（防御不能）。	冷	敌速度下降	93	42
冰之玉花	↓↘→+B	大朵冰花出现，四散对敌全体攻击（防御不能）。	冷	敌麻痹	242	46
圣冰魂	←↓↙+D	利用冰的结晶使己方1人体多多回复。	无	—	96	50
圣冰万丈	→↘↓↙←+D	利用冰块令己方全体体力大幅度回复。	无	—	120	54
●成长奥义						
冻神之刀	ABCD	冰柱出现，包围敌人并给予攻击（等级1）	冷	—	439	京都的修行场
冻神之刃	ABCD	前者的发展形态（等级2）。	冷	—	720	使用8回等级1
冻神之斩	ABCD	前者的最终形态（等级3）。	冷	—	720	使用10回等级2

隐密角色全奥义介绍

美州姬

角色性能

本体防御属性 **圣**

她的力量足以使全国的魔物俯首称臣。尽管奥义的数目比起别人少得近乎可怜，但可以说每一招全是拥有超強威力的攻击奥义。

最強劲的对杂兵奥义「天地踏翔阵」可令杂兵一击全灭，对 BOSS 战中也有很大效果。

「对魔光轮咒」实为超強奥义，但耗费气力也高得惊人。

圣巫女登场 谁与争锋！



哈哈，杂兵们，全去死吧！





比"天地踏翔阵"更凶猛的技术。

奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
轮心共鸣	↓↘→+A	出现方阵对敌攻击。	圣	—	43	4
霸气阳明阵	→←→+B	向敌放出方阵吸住敌人，从异空落下。	无	—	33	8
天神变裂魂	→↘↓↙←+B	向敌人放出飞行道具"波音"、攻击。	雷	—	64	12
天地踏翔阵	←↙↓↘→+A	产生光状柱，对故全体攻击。	圣	—	129	16
轮回转生	↓↓+D	出现的方阵到自己身下进行体力回复。	无	—	96	20
天神饥爆魂	↓↙←+A	对附近敌人进行嘶咬枚击。	无	—	134	24
天神共鸣魂	↓↙←+C	突进，对敌手进行攻击。	无	—	259	28
对魔光轮咒	→↙↓↘←+C	祈祷光柱频频闪出对敌攻击。	圣	—	470	48

烈风之飞音

角色性能

本体防御属性 **风**

虽然酷似「烈传」原创人物「疾风之铃音」，但奥义的技名有少许的不同，而性质、指令及消费气力与铃音的几乎一样。但成长奥义与秘奥义与美州姬一样是无法觉悟修得的。

对付杂兵的「旋刃 风裂」，对付 BOSS 的「飞翔夙破」和「翡翠 薄羽舞」都是有强大杀伤力的。与美州姬一样，令其活跃的场地很少

酷似"疾风之铃音"的风使剑士！



对付杂兵用的飞行道具。



空中飞舞，自上而下斩杀敌人的杀招。

●奥义名	指令	内容	属性	特殊效果	消费气力	修得等级
旋刃 风斩	↓↘→+A	向敌人飞出圆形飞行道具。	风	—	21	5
翔破 苇斩	→↓↘+A	接近敌人，自下而上的斩杀攻击。	—	—	33	8
风翔 水鸟空舞	↓↙←+D	操纵风令己方体力回复。	风	—	12	11
风刃 雾柔	→↘↓↙←+A	操纵风令敌方混乱。	风	敌混乱	43	14
飞扬 虹翔刃	↓↙←+A	横剑向敌方进行突进攻击。	—	—	50	17
旋刃 风裂	↓↘→+B	对敌人投出许多圆形飞行道具的攻击。	风	—	86	20
风刃 瞑霜	←↙↓↘→+A	在敌人周围起风，令其一定时间内中止行动。	风	敌麻痹	57	23
翡翠 薄羽舞	↓（蓄）↑+A	从上空移动，落下同时斩杀敌人。	—	—	182	26
风翔 隼空舞	↓↘→+D	操纵风令己方速度上升。	风	—	36	29
风刃 操雾	→↘↓↙←+B	操纵大气与风令敌人混乱。	风	敌混乱	170	32
风刃 眩羽	←↙↓↘→+B	在敌人四周顿起疾风，令之一定时间内中止行动。	风	敌麻痹	242	35
旋刃 风卷	↓↙→+C	向敌全体投出圆形飞行道具的攻击。	风	—	254	38
飞翔 夙破	→↓↘+C	向大地放出剑气，自敌人足下出现剑并进行攻击。	—	—	356	47

助太刀角色奥义一览

“助太刀”是《烈传》中极为重要的系统之一。

下面各表中的“出现等级”是指助太刀角色们使用该奥义时的等级。

另外，对BOSS战中，只要已方角色中有达到“出现等级”中的等级，助太刀角色便可使出该奥义了。

所以，快快去练级吧！（好烦啊！）

地震

盗贼团的首领



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
肉体炸弹	无	一	10
肉体电锯	一	一	15
肉体之刃	炎	一	20
肉体分身术	无	一	25
肉体隐身压击	无	敌麻痹	30
地震大爆转	无	敌麻痹	35

本体防御属性 **无**

花讽院骸罗

豪快的和仲之孙



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
垮落	一	一	10
地震丸	炎	一	15
乱舞打	一	一	20
喝！	无	敌麻痹	25
打杀	一	一	30
拳舞	无	一	35

本体防御属 **无**

首斩破沙罗

从黄泉返还的悲哀之魂



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
影缝	一	一	15
地刺	一	一	20
影出	一	一	25
友引	一	一	30
影舞·魔酬	一	25	35

本体防御属 **无**

莱锡路

心中充斥正义感的骑士



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
火焰重压	炎	一	15
火焰反射拳	炎	一	20
地狱之火	炎	一	25
爆裂火焰压	炎	一	30

本体防御属 **魔**

王虎

誓作真汉子的豪杰



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
气功旋风击	炎	一	15
气功爆转法	炎	一	20
击尻	无	一	25
气功大爆天	炎	一	30

本体防御属 **炎**

花讽院和仲

花讽院派的术者



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
式神灵符·雷	雷	一	5
式神灵符·炎	炎	一	10
心乱咒符	无	敌混乱	14
缚锁杖击	一	敌麻痹	18
支杖螺旋脚	无	一	22
封灵护符	无	一	26
仁王符灵杀	炎	一	30

本体防御属 **无**

柳生十兵卫

独眼大侠的秘密



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
喝咄水月刀	无	一	4
二角罗刀	一	一	8
八相发破	一	一	12
绝水月刀	无	一	24

本体防御属 **无**

服部半藏

为了追杀天草的忍者



奥义名	属性	特殊效果	出现等级
爆炎龙	炎	一	4
慧星落	炎	一	8
空蝉天舞	一	一	12
空蝉地斩	一	一	16
影分身	无	一	20
影舞	无	一	24
天魔覆灭	炎	一	28
封手　毒龙	炎	一	32

本体防御属 **无**







豪华客船变成了“业魔殿”，还有新恶魔合体

恶魔召唤师：灵魂租借者



机种 SS　厂商 ATLUS 类型 RPG　媒体 CD-ROM X 2　发售日　预定 11 月

期待度很高的系列作品“女神转生”的最新作，本刊上期曾作过一些介绍，这次我们再来欣赏一下金子一马的诡异画风。







这次的主角们是在一艘豪华客船中冒险，到底会碰到一些什么样的怪物呢？你们等着瞧吧！还会有更有趣的魔兽合体系统。

恶魔 有时是敌人，但我们还要依靠它们打其他恶魔



威克曼

古代德落伊人祭祀的时候使用的巨大的人型牢房。它整体上看是呈人上半身的形状，将祭祀的活人供品关在里面，并用火活活烧烧死。这个恶魔即是由那些死者的怨念所形成的。

卡瑞拜克

英国的幽灵。穿着整齐西装的怪异骷髅，若真的碰上了确实是很吓人的。从这个带着鸡呀，剪子呀，木偶呀、弹簧拳套的怪物来看，金子一马简直就是一位有恶魔般思想的电脑画家。

有全新的恶魔出现在“业魔殿中”！

比尔比斯

德意志的妖怪。象个收割谷物的农夫，手里拿着叉子，背上背着收获的稻谷，这是金子一马根据农田中神秘圆形现象而画出的妖怪，头上还长了两只恶魔角。

薇薇安

他是亚瑟王传说中登场的圆桌骑士之一，传说圆桌武士中最强的兰斯洛的乳母是湖中的精灵，维维安继承了他的武器及精灵的神秘力量，也继承了这个传说。

帕塞波尼

她是希腊的主神宙斯与农耕之神得墨特尔的女儿，被迫吞了冥界果实石榴子后，成为收获神并与冥王哈得斯在冥界结婚，每年只有1/3的时间可以不在冥界。



Arcana STRIKES
アルカナストライクス
阿尔卡那风暴

SS	厂商：TAKARA　类型：ETC
	发售日：预定12月。媒体：CD-ROM

TAKARA与RED共同制作的本格派卡牌游戏！

卡牌游戏的数量虽然不多，但一直是比较受欢迎的类型之一。本作也是这样一种类型，即战斗时使用卡牌的具有RPG风格的游戏。在战斗中，使用的是一种被称为“DECK”、24张一套的卡牌。

游戏的主角艾斯特儿是一名梦想去冒险的17岁少年，因为得到了谜之老太婆的魔法卡牌，所以来到了卡牌的世界——阿尔卡那。游戏的目的就是在阿尔卡那的六个国家中冒险，并找到传说中的“阿尔卡那”卡牌。



↑CIRCLE DECK是最初得到的基本牌，有了它才能收牌、收宝物和战斗。

↓可以自己选择保留好的卡牌，当使用了旧的卡牌之后，才能得到新的。



利用卡牌进行战斗





战斗基本上同一般的RPG一样，但却是通过卡牌来实现攻防的。





按自己的喜好来组合得到的DECK



形形色色的卡牌构成了这个世界！

游戏中卡牌的组合共有300种，所以组牌要十分注意。

所有的牌都是由一位著名的日本作家设计的，当通关之后会有卡牌的欣赏。卡牌可以在商店里购买，也可以在事件中得到。

卡牌包括阿尔卡那牌、怪物牌等十种。战斗时，怪兽牌和能力牌交互使用，是回合制的攻击方式。通过技术牌的不同组合，可以使战斗情况千变万化，所以在组牌的时候还要讲究战略性。

阿尔卡那牌

是构成阿尔卡那世界的22张传说中的卡牌。在战斗中使用一回合，但效果并不只在一回合中，所以它的威力和影响力比其它类型的牌要强大，使用它们对战斗十分有利。



怪物牌

怪物牌一共有200多种。战斗时可以通过它召唤出怪兽，与主角并肩作战。战斗的核心是成长，最大有三个阶段的进化，而且游戏者可以选择习得的特殊技。





能力牌

这种牌中封印着强力的魔法，释放出来就会产生相应的魔法。魔法的力量也有级别，越高威力越大，而且随着对手的属性不同，魔法的效果也会变化。所以，使用魔法时要看清状况。





转换牌

可以在地图画面中转换怪物牌的属性，这是对战斗非常重要的。



其它牌

可以使用特殊能力的牌，回复体力和召唤出来的怪物特殊技的习得都要靠它。



金脑 97

告别 1997 年，金脑 97 将有特别行动

在金脑 97 推出后的一年多时间里，承蒙各位用户的支持，金脑 97 已超出当初预计的首年销量。

为感谢社会及广大用户的支持，回报社会，这期间，公司各部门做出了各种各样的努力：

生产部在批量不断增加的情况下，尽量优化各生产环节，提高成品率，为压缩产品成本，调低售价起到了重要作用；

业务部更在已经很紧凑的空间中不断缩短客户发货周期，并对较大宗购货采取航空发货，以降低用户费用，缩短购货周期；

开发部曾试图去给金脑 97 挑毛病，以期生产更新型号的产品回报社会，但也许在金脑97推出前已下的功夫太多，毛病已挑完了。怎么也找不出需要改良之处，除了推出更多的程序块外，无事可做。

看到一些毫无技术实力的公司偷工减料推出低价产品，有些公司不断“改良”老产品，而忘记其卖老型号时曾经对用户承诺的“×完美”，还大言不惭地宣称又推出了一个“×完美”的产品，如此这般，相信这样不会长久的，金脑不屑与之为伍。

事实证明，我们是正确的，我们的努力和执著得到了回报。金脑信奉：公道自在人心。

金脑 97 的表现也证明了其对得起当初一次到位数百万元的投入，而不像有些单位吹嘘的也有数百万元的投入，结果卖不了几块就修修补补，直到现在还没搞好，需要经常推出“×完美”版，这样一而再，再而三的，久了也就没人信了，回头看看，一目了然。另外，也不知他们这样是否赔了钱，还是当初多加了几个零。不同的起点、档次，现在应该分得很清楚了。

值此即将进入 1998 年之际，为感谢各位用户的关心与支持，金脑将推出回报社会特别行动，详情请关注下期媒体！

深圳市金脑电子科技有限公司

地址：深圳市福田区深南中路深圳国际科技大厦 26 层 D 座

邮编：518031

电话：0755-3760333、3760666　传真：0755-3760999

北京办事处：010-64298943

Http://WWW.GOLDEN-THINKING.COM　E-Mail:ELTE@GOLDEN-THINKING.COM



注意:《增刊》将于11月15日全国发行。

ISSN 1006-5032

11>

9 771006 503000

邮发代号：82-648 统一刊号：CN 11-2505/TP 订价：6.40元